

CHT

CÓMIC / HISTORIETAS / TEBEOS

/ PÁGINAS GLORIOSAS: **TARZÁN DE HOGARTH**
/ **JESÚS BLASCO** UN GRAN ILUSTRADOR
/ **YVES CHALAND** Y LA PUBLICIDAD
/ **HAMLET DE GIANNI DE LUCA**
/ GRANDES FIRMAS: **HUGO PRATT**
/ ARTE & FINAL: **MIGUEL CALATAYUD**

N.º 1 ABRIL 2010

MORT CINDER

LA OBRA MAESTRA

DE HÉCTOR OESTERHELD

Y ALBERTO BRECCIA

A ESTUDIO



CHT nace con el espíritu de reivindicar **EL CÓMIC** como lenguaje y medio de comunicación a través de sus mejores autores. **EN CHT** daremos una especial relevancia al aspecto gráfico, pues en **ESTE ARTE**, tan poco reconocido como difícil de realizar, hay que unir a su vertiente **VISUAL**, su basamento **NARRATIVO**, articulando elementos que solo algunos autores son capaces de producir **AL MÁS ALTO NIVEL** en la estética de espectador.

CHT tendrá una periodicidad trimestral. En 2010 aparecerán el número 1 en marzo, un número extra en junio y el número 2 en septiembre.

CHT sólo puede adquirirse por suscripción enviando un e.mail a: - chtrevista@gmail.com - o por correo a la dirección: - Apdo. de correos N° 93. Código Postal 28660 - Boadilla del Monte. Madrid (España) - con los siguientes datos: nombre, apellidos y dirección.

SUSCRIPCIÓN: REVISTAS 1 y 2 más EXTRA "EL PRÍNCIPE VALIENTE"
El pago de la suscripción se efectuará por giro postal o transferencia bancaria.

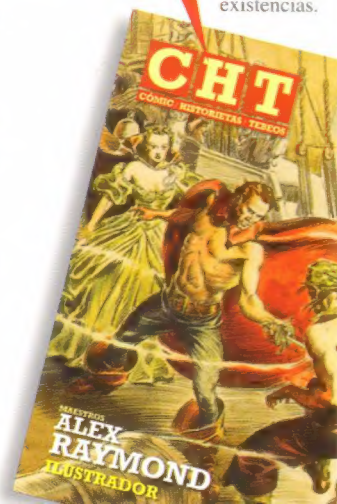
España (3 números): 9 €* + 30 € revs. **Total: 39 €**

Extranjero (3 números): 19 €* + 30 € revs. **Total: 49 €**

* Gastos de envío

**¡ AÚN
PODÉIS PEDIR
EL N° 0! ***

* Hasta agotar existencias.



UN LUGAR DE ENCUENTRO PARA LOS QUE AMAMOS EL CÓMIC



El primer número de cualquier publicación es siempre la excusa perfecta para la formulación de buenos propósitos. Pero antes de hacerlo, queremos agradecer los mensajes de ánimo que hemos recibido, o simplemente la molestia que se han tomado todos aquellos que se han interesado por nuestro proyecto. Esta revista pretende llegar a ser un lugar de encuentro para aquellos que tienen amor por el cómic bien hecho. Intentaremos para ello ensamblar, de la forma más armónica y fresca que seamos capaces, lo artístico y lo analítico, con la esperanza de llegar a generar una publicación que reivindique como señas propias de identidad la idea de que el cómic es un Arte y que como tal debería ser tratado. La andadura que emprendemos buscará de forma premeditada un alejamiento de la actualidad pues, por una parte, pensamos que el flanco de lo cotidiano está hoy día suficientemente cubierto y, además, para la reflexión siempre es de utilidad una cierta perspectiva que solo otorga el tiempo transcurrido. La enfermedad del

olvido es un mal de nuestro tiempo y por eso pretendemos reivindicar el recuerdo razonado de aquellos autores cuyas obras generaron a lo largo del siglo XX un Arte complejo y con mayúsculas, lo dignificaron y lo engrandecieron. El enfoque que aspiramos a imprimir en la revista es el de la clarificación, conocimiento y comprensión de las obras gráfico-narrativas que a nuestro entender merecen la pena de ser analizadas.

En lo relativo a los autores, no pensamos excluir los aspectos humanos y/o anecdóticos, eso sí,

procuraremos no caer en el pozo de la nostalgia o en el de los planteamientos 'enciclopédicos', plumizos o aburridos.

Si alguno de todos estos buenos propósitos fuera alcanzado, nos daríamos por ampliamente satisfechos.

En todo caso, y a lo largo del camino, intentaremos con humildad y espíritu crítico ir corrigiendo los errores que seguramente podamos cometer. De todo lo demás ya iremos hablando.



Ilustración
de Yves Chaland

CHT



EDITA: ASOCIACIÓN CULTURAL CHT (CÓMIC, HISTORIETAS, TEBEOS) DIRECTOR EDITORIAL: CHARLES CAUM REALIZACIÓN: UMO-SING COMUNICACIÓN S.L.
REDACCIÓN: HORACIO DIEZ Y CARLOS URIONDO DISEÑO GRÁFICO: VITAL GARCÍA TARDÓN IMPRESIÓN: DEDINFORT S.L. DEPÓSITO LEGAL: M-15058-2010

Los derechos de las imágenes pertenecen a sus autores y/o propietarios de las mismas. Su publicación en esta revista es con carácter cultural e informativo, sin afán de lucro. Si por cualquier razón alguno de ellos, considerase dañada su imagen o sus intereses, les agradeceríamos se pusieran en contacto con nosotros a través del e-mail: chtrevista@gmail.com



30

6 A ESTUDIO MORT CINDER

Argentina es patria de excelentes dibujantes y guionistas, y tanto **Breccia** como **Oesterheld** figuran incuestionablemente entre los primeros de la lista. Hemos pretendido hacer un amplio estudio desde distintos ángulos y perspectivas de lo que para nosotros fue su mejor obra.

30 PÁGINAS GLORIOSAS TARZÁN DE HOGARTH

Aunque todavía haya algunos que mantienen su trabajo entre paréntesis por su acendrado manierismo, **Burne Hogarth** llegó hace bastante tiempo al 'parnasillo' del medio. Su *Tarzán*, en permanente crispación, es el paradigma del personaje en el cómic.

34 BELLA Y DESCONOCIDA 'HAMLET' DE GIANNI DE LUCA

Este autor, con un **Yellow Kid** a sus espaldas, está hoy prácticamente olvidado. Después de la muestra que presentamos de su versión de *Hamlet*, pensamos que muchos de nuestros lectores se van a interesar por lo que hizo.

42 ILUSTRADORES DEL CÓMIC JESÚS BLASCO

Fue un referente dentro del cómic español durante muchos años. Sus obras en colaboración con sus hermanos alcanzaron fama y distribución mundial.

Los guerrilleros, *Cuto*, *Zarpa de Acero* y muchos más, fueron buen ejemplo de su labor en el medio. La enorme calidad de su dibujo le derivó en ocasiones hacia el terreno de la ilustración, y en este sentido son especialmente interesantes sus trabajos para Inglaterra.

44 CÓMIC + PUBLICIDAD YVES CHALAND

La publicidad es un mundo colindante con el cómic y la ilustración, además está excelentemente pagada, lo que hace que muchos dibujantes hayan realizado encargos para este medio. Hemos escogido para ilustrar lo que decimos un trabajo muy poco visto del que fuera una auténtica estrella del cómic franco-belga.

58 GRANDES FIRMAS HUGO PRATT

Como su nombre indica, esta sección está dedicada a los grandes creadores que ha dado este medio desde sus comienzos. Algunos han logrado más reconocimiento que otros, pero todos han dejado una huella inconfundible en este arte. Y su firma para acreditarlo.

ARTE & FINAL MIGUEL CALATAYUD

Queremos felicitar sinceramente a nuestro flamante **Premio Nacional de Ilustración-2009**. *El Extraño Planeta* es una obra que apareció en una revista de temática infantil y corta vida, llamada *'El Acordeón'* (1976). Este trabajo no ha sido reeditado y de él ofrecemos su primera plancha que nos parece una auténtica maravilla.



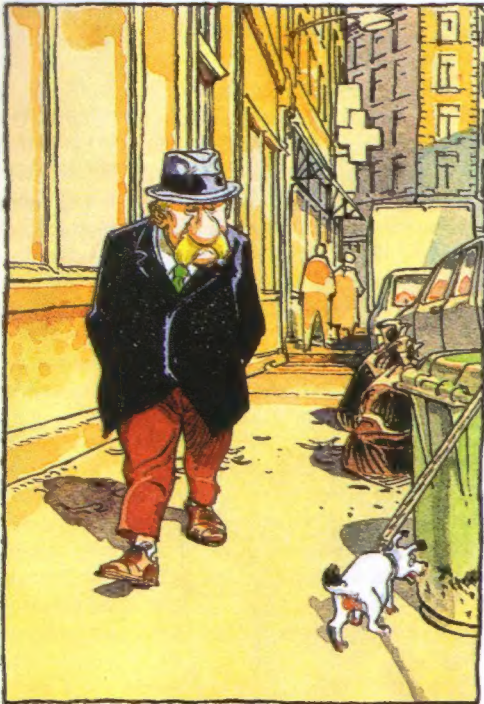
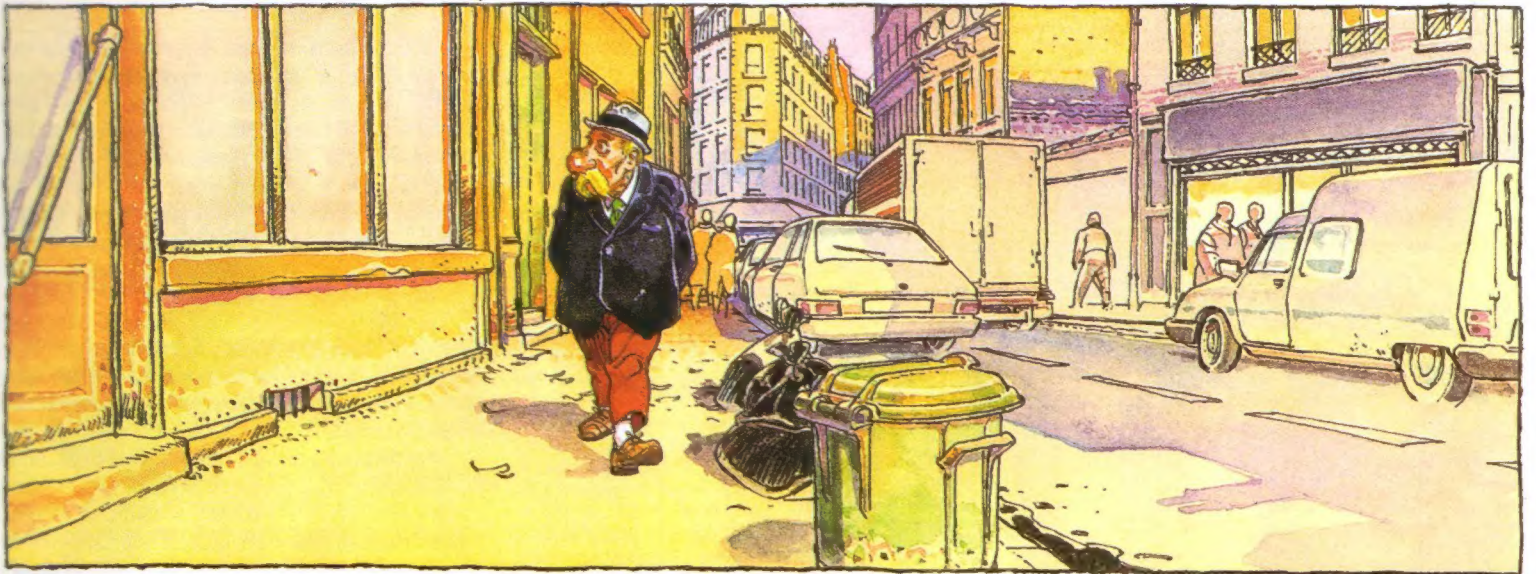
42

HOMENAJE

EL IRREDUCTIBLE ASTERIX VISTO POR BOUCQ

En numerosos lugares y por variados medios se celebran los fastos del medio siglo de existencia del incomparable héroe galo. Hasta **GOOGLE** le dedicó en su día una carátula conmemorativa. Nosotros también hemos decidido rendirle pleitesía, a él y a su 'rellenito' amigo, con una página-homenaje que pudo verse publicada en una revista que conmemoraba sus 35 años de existencia en el papel. De **Boucq** ya hablamos en el **número 0**, así que no nos extenderemos, sólo decir que su interpretación de *Asterix* nos parece muy acertada e ingeniosa y exhala un suave perfume a pensamiento oriental (su autor practica el kendo), voluntariamente difuminado para dar una mayor cabida a lo gracioso de la ocurrencia.





ESTUDIO

MORT CINDER



Hemos decidido para este primer número de **CHT** profundizar en una obra que puede ser considerada un autentico 'clásico' del cómic. Sobre sus autores y por diversos motivos se podrían escribir varios libros, pero aquí y ahora hemos pretendido presentar a nuestros lectores de la mejor forma posible lo que sabemos sobre los orígenes, vida, muerte y resurrección de *Mort Cinder*. **Alberto Breccia** dibujante y **Hector German Oesterheld** guionista. ¡VA POR USTEDES!

Estudio realizado por CHARLES CAUM

P

ara empezar hay que decir que *Mort Cinder* es en nuestra opinión la mejor obra realizada en común por estos dos magníficos autores y quizás suponga el mejor ejemplo de las altas cotas a la que ha llegado el comic argentino. Fue el fruto de una colaboración que se prolongaría a lo largo de un buen número de años.

Es decir, *Mort Cin-*

der tuvo sus antecedentes y sus consecuencias en la relación profesional que existió entre ambos creadores y a ello haremos también algunas referencias.

En nuestro intento de aportar un poco de luz a la complejidad interna de una obra que amalgama en su interior lo mejor de cada uno de sus creadores, hemos buscado un punto de equilibrio entre lo que sería la valoración del dibujo por un lado y la del guión por otro. Una vez terminado el empeño, tenemos la sensación de que el centro de gravedad se nos ha desplazado involuntariamente hacia Alberto Breccia. El principal motivo va más allá de nuestros deseos y no es otro que el que hemos encontrado más y mejores fuentes para Breccia que para Oesterheld.

En cualquier caso, hay que reconocer que los guiones de Oesterheld tienen una enorme brillantez, aunque también resulta evidente que, sin los dibujos de Breccia, esta serie nunca hubiera alcanzado la notoriedad mundial de la que hoy disfruta. Oesterheld lo explicó más claramente que nosotros: 'El dibujo de Breccia tiene una cuarta dimensión de sugestión que lo

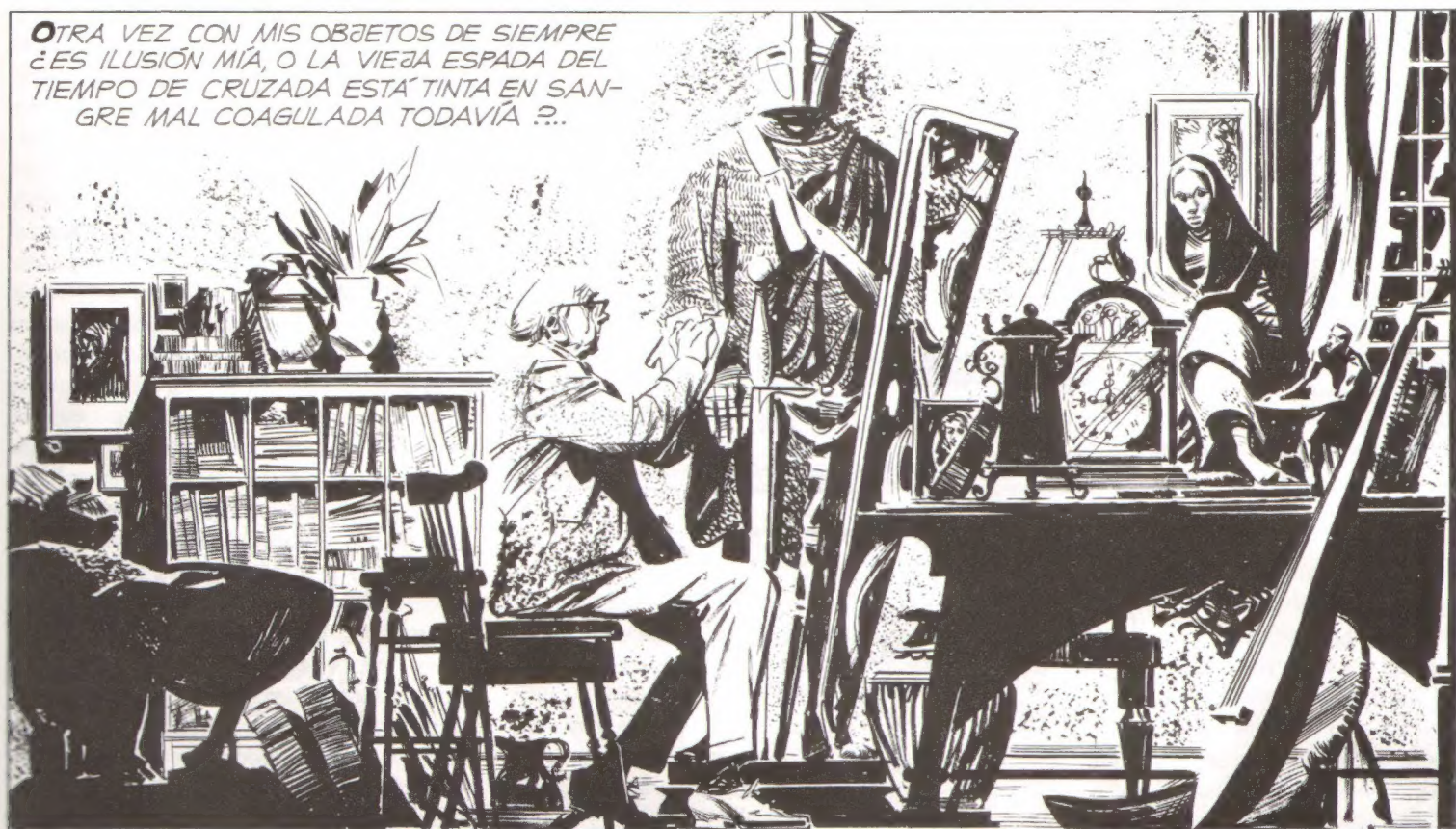
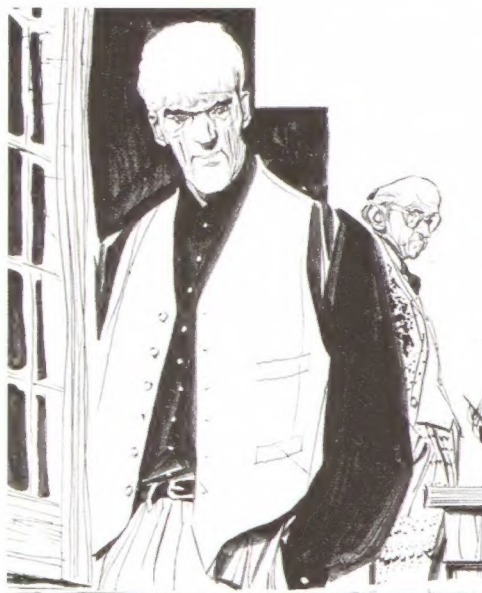
aparta de los demás dibujantes que conozco: esa sugestión inacabable lo valoriza y suscita ideas en el guionista.'

Para afrontar estos dos auténticos 'monstruos' de la narración dibujada, hemos utilizado un enfoque ecléctico, aportando las informaciones que creíamos necesarias y matizándolas con artículos de fondo u opinión que alumbraran las zonas de la obra que se encuentran en la oscuridad o la penumbra. Para profundizar en las explicaciones, decidimos que

lo mejor es que fueran los propios creadores los que nos hablaran con los ecos de sus palabras, pronunciadas hace mucho tiempo. Así que lo que fue dicho en torno de la obra por los que la hicieron, hemos procurado transcribirlo con la mayor fidelidad posible.

Hemos dividido el objeto del estudio en dos partes bien definidas con una finalidad clarificadora. La primera, a la que hemos denominado 'La tienda del anticuario', intenta aportar respuestas sobre las interrogantes que plantea la obra en sí misma, la forma en la que se hizo y los sucesos o anécdotas que la envolvieron. En cuanto a la segunda, hace lo propio en una sección que hemos generado como un análisis crítico sobre H.G. Oesterheld y Alberto Breccia'.

Todo ello nos ha llevado algo de tiempo y esfuerzo, sobre todo por el amplio manejo de documentación que hemos tenido que afrontar, pero ha sido un trabajo realizado con gusto, pues cuando éramos jóvenes e ingenuos aspirantes a dibujantes profesionales y tuvimos el placer de conocer a Alberto Breccia, ya pensábamos que era uno de los mejores autores que había pisado el cómic. Pasados bastantes años y muchas cosas desde entonces, lo seguimos pensando.





ESTUDIO
MORT CINDER

LA TIENDA DEL ANTICUARIO

Llegó a mí franqueando una puerta. No una puerta como todas, de esas que te traen del sol de la calle o te juntan con la gente o te cierran con llave en el mundo.

La puerta que abrió Mort Cinder para llegar hasta mí fue una tumba. Sí, Mort Cinder vino de 'allá' del otro lado de la muerte y el tiempo. Y desde entonces está conmigo. Me ayuda a atender el negocio. Pero hace más, mucho más que ordenar o restaurar las cosas viejas, las antigüedades que vendemos. Las cosas viejas quedan impregnadas de la vida que las envolvió. Pero pocos pueden captar las angustias, las emociones que quedaron atrapadas, fósiles, invisibles, dentro de las cosas viejas. Soy de esos pocos, por eso mi vocación de anticuario. Y mi fascinación por los templos del credo que sean.

Tanto ruego, tanta esperanza, tanto dolor duermen en los muros de un templo. Mi fascinación también por las armas, cargadas para siempre con la muerte que alguna vez dieron. Muerte quizás criminal, quizás liberadora.

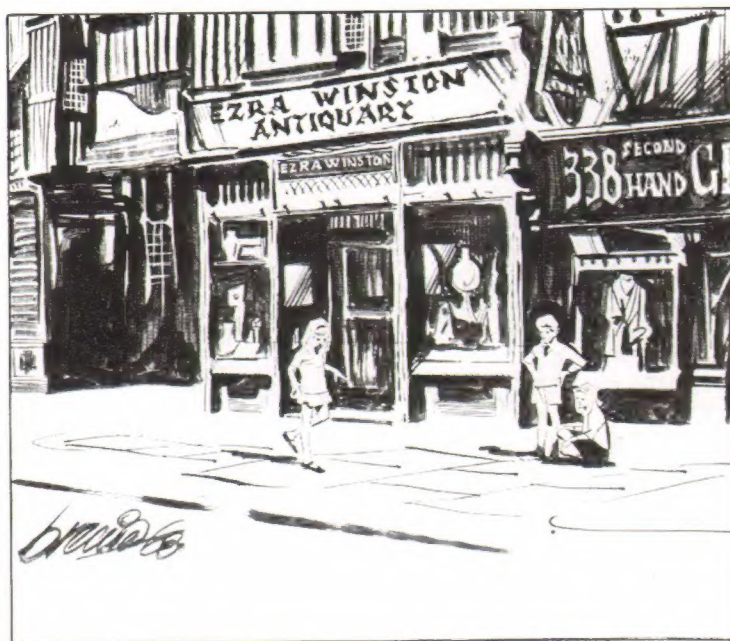
Mort Cinder capta más. Mucho más que yo o cualquier otro toda esa vida cristalizada para siempre. Mort Cinder es quizás esa vida que le quedó incrustada a la materia inerte (nunca diré muerta) de las cosas. Y digo quizás, porque ni yo, que viví tanto con él, sabría decir quién es Mort Cinder.

Ezra Winston

UNA OBRA VIVA

Mort Cinder es una obra proteica y cualquier intento de abordarla debe tenerlo en cuenta. Esa vida propia escapa por sus costuras y es independiente de la intencionalidad de sus propios creadores. *Mort Cinder* ha intentado ser enterrada en infinidad de ocasiones y siempre ha salido incólume de la tumba, pues pertenece a ese extraño tipo de trabajos que en vez de ir perdiendo frescura con los años, genera con el tiempo nuevos lazos con sus lectores y es más apreciada por las generaciones siguientes que por las que presenciaron su nacimiento. A pesar de todas las dificultades, sus protagonistas Mort y Ezra, han volado por sus propios medios y han llegado hasta nosotros con una enorme vitalidad, alcanzando una mayor aceptación y comprensión por parte del público actual.

Al presentar toda la mutabilidad de lo vivo, la valoración sobre su contenido va cambiando a lo largo del tiempo. Es seguro que si hubiéramos hecho este artículo hace diez años o lo intentáramos dentro de diez, su planteamiento hubiera sido bastante distinto. Esto no ocurre con otras muchas obras que parecen haberse fosilizado en el fondo del vaso hace muchísimo tiempo y son propensas a una interpretación próxima al laboratorio del taxidermista.



Si hay una cosa que resulta evidente en *Mort Cinder* es que la construcción de los personajes y el ambiente están perfectamente medidos y articulados desde el principio al final.

LOS PRECEDENTES DE 'SHERLOCK TIME'

Si hay una cosa que resulta evidente en *Mort Cinder* es que la construcción de los personajes y el ambiente están perfectamente medidos y articulados desde el principio hasta el final (aunque a Breccia le faltara el rostro que deseaba para Mort). Si bien en su comienzo el dibujo parece un poco agarrotado, lo que se podría calificar de 'nivel de dibujo' está perfectamen-

te conseguido desde la primera página y da una extraña coherencia al conjunto de la obra.

Hay creaciones y personajes que se construyen tanto en el dibujo como en el guión como una labor de carácter confrontacional y/o dialéctica o, simplemente, a través del bastanteo que se mueve entre el acierto y el error. *Flash Gordon*, *Asterix*, *Tintin*, *Blueberry*, *Superman* y muchos más, han sufrido profundas transformaciones a lo largo de la formación de su 'canon'. Otros en cambio, *El Capitán Trueno*, *Little Nemo* o *Mort Cinder*, aparecen empaquetados y completamente definidos desde su primera página. Así que cabe presuponer que las incertidumbres fueron resueltas antes de empezar. En el caso que nos ocupa, esas pruebas, con fuego real, fueron realizadas en una serie que también compartieron Oesterheld y

Breccia y que se llamó *Sherlock Time*.

Esta serie se inició a finales de los años 50 (1958-1959), cuando Breccia y Oesterheld, después de bastante tiempo, volvían a trabajar juntos. Tras de algunos cuentos infantiles y del periodo intermedio de *El Dr. Morgue* y *Ernie Pike*, el gran avance en el dibujo de Alberto estaba a punto de producirse.

Algunas historias de 'Sherlock Time' aparecieron en 'Hora Cero Semanal', subdivididas en

entregas de 3 páginas, con lo que el suspense debía mantenerse semana a semana, al igual que ocurriría posteriormente con *Mort Cinder*. Time (tiempo en inglés) el protagonista, venido de no se sabe dónde (aunque parece un detective espacio temporal), formaría un exótico 'tándem' con el funcionario jubilado Julio Luna, desenredando misterios con un cierto aroma lovecraftiano entre la ciencia-ficción, lo terrorífico y lo paranormal.

Aunque el nivel gráfico de Breccia aquí es claramente inferior a lo que vendría después, muchos de los planteamientos de la serie serían utilizados, reforzados y ampliados posteriormente. Este trabajo se convertiría en la piedra de toque imprescindible para desbrozar el camino que desembocaría en *Mort Cinder*. Así que cuando llegó la ocasión, ambos estaban lo suficientemente preparados como para afrontar un reto mayor, sin dudas ni quebrantos.

LA CONSTRUCCIÓN DEL GUIÓN Y LAS DIFICULTADES INICIALES

En los guiones de Oesterheld existía un recurso que utilizaba frecuentemente: nos presenta un 'testigo' y un 'actor' que establecen en su interacción el desarrollo de los acontecimientos y las explicaciones precisas de lo sucedido, de lo que normalmente nos enteramos a la vez que 'el testigo'. Además, estos papeles tan definidos permiten establecer una polarización entre ambos personajes muy útil para lo narrativo. De 'el actor' no siempre llegamos a saber ni quien es, ni de dónde viene (*Mort Cinder*), aunque sí se sabe en otras ocasiones (*El Eternauta*). El ardid da para mucho y Oesterheld decidió al descubrirlo en *Sherlock Time*, jugar con él, desarrollarlo y perfeccionarlo. Después de concluida esta serie, la mejor oportunidad para hacerlo se presentaría al cabo de un par de años, cuando un nuevo proyecto volvería a reunir a los dos grandes del cómic argentino.

En *Mort Cinder* nuestro guionista decidió rizar el rizo y confirió al papel de 'actor' también el de 'testigo', en este caso de testigo de la historia de la humanidad. La serie funciona así a semejanza de una especie de 'cajas chinas' en la que los 'roles' y 'lo narrativo' se encapsulan de alguna manera dentro de sí mismos.

En lo relativo a la 'cocina' interna de la serie, en esta ocasión Oesterheld decidió dar más 'lanche' a Breccia en la confección de la obra, e hizo lo que a lo largo de su ya larga carrera como guionista no había permitido nunca: dejar 'meter la cuchara' en el desarrollo del guión al dibujante. Ambos quedaron a comer en un café del céntrico Buenos Aires y en una distendida charla Oesterheld le habló de un resucitado, le hizo un sucinto resumen y le propuso



Breccia se encontró con un problema inesperado, llamó a Oesterheld y le dijo que no podía visualizar al protagonista, así que le pedía que no lo sacara en el guión hasta que no pudiera 'verlo' con claridad.

llevarlo a cabo para la revista Misterix, que era en ese momento la que podía darles un mayor rédito en lo económico.

Breccia aceptó la propuesta y se puso manos a la obra con los diseños iniciales. El borrador no debía de estar muy perfilado y la confianza mutua hizo que el desarrollo de la trama pudiera realizarse 'a la carta' según las necesidades del dibujante.

En esta primera fase de elaboración, Breccia se encontró con un problema inesperado. Llamó a Oesterheld y le dijo que no podía visualizar al protagonista, así que le pedía que no lo sacara en el guión hasta que no pudiera 'verlo' con claridad. Dado que el rostro escogido del anticuario 'acompañante', Ezra Winston, era el del dibujante convenientemente envejecido, no había ningún problema en que este fuera utilizado como elemento central de la obra en sus primeros compases.

Después de realizar mil y una pruebas, Breccia daría un rostro a su protagonista a medio camino entre el de Boris Karloff en 'Frankenstein' y el de Horacio Lalia, jugador de rugby y colaborador ocasional en el estudio del dibujante. Para dar la fisonomía que andaba

buscando se empleó a fondo y cuando *Mort Cinder* sale del ataúd, Breccia está completamente satisfecho con lo que ha conseguido desde el punto de vista gráfico.

En la primera parte de la obra el ambiente y los personajes están ampliamente conseguidos. Entre ambos autores han generado un desarrollo electrificante y una sugestión en el dibujo difícilmente comparable hasta esa fecha, pero no estaba del todo claro cuál era el camino que iba a seguir el desarrollo seriado del guión.

LA ESTRUCTURACIÓN DE LA OBRA.

La serie cuenta con una primera historia introductoria, aunque no lo fuera cronológicamente según su fecha de publicación (Super-

Misterix, agosto de 1962). Era autoconclusiva y constaba de seis páginas en las que se nos presenta a Ezra y, gracias a este primer relato, llegamos a la conclusión de que quizás el pasado no esté tan muerto como pensamos. Después, la obra se articulará en dos grandes construcciones distintas pero relacionadas. Una larga historia inicial de presentación (Los ojos de plomo) de





ESTUDIO MORT CINDER

81 páginas, en la que lo más interesante son los decorados y el ambiente expresionista que Breccia consiguió dar a la narración. Para la segunda parte Oesterheld se internaría en un territorio mucho más resbaladizo, tanto temática como conceptualmente, con siete episodios individualizados y por lo general basados en un objeto de la tienda del anticuario.

PRIMERA PARTE

LOS OJOS DE PLOMO (20-07-62//14-12-62) Misterix 714 al 735. En esa época Oesterheld atravesaba por serias dificultades en lo económico y estaba dispuesto a trabajar al 'por mayor' con tal de sacarse unos pesos. En una de sus entrevistas confiesa que le pagaban poco, pero que lo hubiera hecho por la mitad. En esta perspectiva queda claro que inicialmente el guionista decidió tirar del 'fondo de armario' de su buen hacer profesional aquilatado a lo largo de muchos años. No tuvo empacho en poner toda la pirotecnia que dominaba en la elaboración de episodios que dejaban 'enganchado' con el suspense del 'continuará' al lector hasta la próxima entrega. Aunque el guión es sugerente, resulta un poco anárquico en su construcción al estar basado en los golpes de efecto y a cualquier otro dibujante que no hubiera sido Breccia le hubiera costado sacarle partido, pero en ese momento Alberto estaba tocado por el dedo de los dioses que protegen al artista. El resultado de esta primera parte fue

tan atrayente que el propio Oesterheld empezó a tomarse cada vez más en serio la obra que realizaban en común.

SEGUNDA PARTE

(Episodios individualizados) Después de una primera parte llena de efectos en el guión, de hallazgos en lo visual y un poco simple en lo temático, la serie cambió de rumbo. Oesterheld le dio un giro copernicano y decidió tirar por un hilo argumental que no había utilizado todavía. La lógica es fácil, si *Mort Cinder* había muerto 'un millón' de veces, quiere decir que había tenido 'un millón' de vidas, luego eran utilizables a la hora de generar relatos, tanto apegados a lo real como a lo fantástico. En este proceso de lo particular a lo general, Oesterheld confiere interesantes facetas a todos sus personajes y desarrolla la narración con una idea central atrayente, a la que en ocasiones dota al final de una sucinta moraleja sin connotaciones morales.

Los siete episodios individualizados fueron publicados de forma continuada en la revista que los acogía, salvo el último que experimentaría un salto temporal de cinco meses (30-08-63//31-01-64). No hemos llegado a saber los motivos de este parón, pero le vino bien a la

serie, pues cuando se reanuda los dos autores parecen reemprenderla con renovados bríos.

LA MADRE DE CHARLIE (21-12-62//4-01-63). Misterix 736 al 739 (cuatro capítulos y 12 pags.). Es el primero de los relatos individualizados y relata un suceso acaecido durante la primera Gran Guerra, con un agri-dulce corolario para la madre de uno de los protagonistas. Oesterheld en este capítulo no tiene claro todavía como llevar a Mort hacia el pasado y lo traslada al escenario bélico con su amigo anticuario incluido.

LA TORRE DE BABEL (18-01-63//22-02-63). Misterix 740 al 745 (seis capítulos y 19 pags.) Es quizás el más enigmático capítulo de la serie y se adelantó algunos años a lo que sería el realismo fan-



tástico inaugurado a través de 'El retorno de los brujos' y las obras de Von Daniken. Cuenta como la primera incursión tecnológica de la humanidad es abortada por fuerzas alienígenas en Babel. La torre no es más que una astronave con serias posibilidades de éxito.

LA PRISIÓN (15-03-63//3-05-63). Misterix 748 al 755 (ocho capítulos y 27 pags.). Subdividido en dos historias distintas que narran sordidos acontecimientos en una prisión norteamericana de los años veinte (1925), con un ambiente digno de la mejor serie negra del cine de los cuarenta.

LA MALDICIÓN DE LA LUNA (10-05-63//24-05-63). Misterix 756 al 759 (cuatro capítulos y 11 pags.). Cuenta como Ezra adquiere un vitral de la primera época de la colonización. Al final la cristalería es una trampa mortal, preparada por los antiguos brujos precolombinos, que produce instintos homicidas en todos aquellos que presencian como la luz de la luna lo atraviesa. Mort conseguirá deshacer el maléfico embrujo.

EL BARCO DE ESCLAVOS (7-06-63//28-06-63). Misterix 760 al 763 (cuatro capítulos y 11 pags.). En esta historia Mort sirve de marinero en un barco negrero. Una triste historia que nos cuenta la solidaridad que pueden llegar a sentir dos personas que no tienen aparentemente nada en común, salvo las circunstancias que les han unido.

LA TUMBA DE LISIS (9-08-63//30-08-63). Misterix 769 al 772 (cuatro capítulos y 13 pags.). Cuenta la historia de un extraterrestre imbricado en la civilización egipcia, al que Mort y Ezra ayudarán, no sin ciertos escrúpulos morales, a resucitar a un antiguo amor y reenviarla hacia las estrellas. El éxito de la empresa tendrá un alto coste para el alienígena.



LA AVENTURA DE MISTERIX

La revista nació de la mano del editor italiano Cesare Civita a finales de los años cuarenta. La entonces muy potente editorial Abril fue también la responsable de títulos emblemáticos como *Rayo Rojo* o *Cinemisterio*. En aquel momento el lector argentino demandaba productos nacionales, el éxito inicial de *Misterix* fue fruto de esta filosofía. A los dibujantes argentinos se uniría al poco la legión extranjera de italianos, que con Hugo Pratt a la cabeza desembarcaron en el país huyendo de la difícil situación de la posguerra europea.

Misterix daría cabida a excelentes obras de Solano López, Hugo Pratt y algunos otros, guionizadas en su mayor parte por H.G. Oesterheld. Con *Sgt. Kirk* pareció alcanzar lo máximo que podía dar, pero lo mejor estaba aún por llegar, y lo mejor es incuestionablemente *Mort Cinder*.

Los formatos de *Misterix* irían cambiando con el tiempo no sólo en tamaño, sino también de posición, buscando abaratamientos en el coste del papel.

Al principio de los sesenta la 'edad de oro' de las revistas argentinas tocaba a su fin. A la feroz competencia de la mejicana Novaro (material en color y norteamericano), se unirían una modificación en los gustos del público y problemas en la gestión y distribución de las revistas. En esos momentos *Misterix* sufrió un cambio de propietario a la editorial Yago y esta decidió intentar recuperar los lectores perdidos con la 'vuelta a casa' de alguno de sus antiguos talentos, entre ellos y sobre todos Breccia y Oesterheld.

La revista estrena la serie en el número 714 aunque exista un episodio en *Super-Misterix* (agosto-1962) con seis páginas de presentación que aparece con posterioridad. Solo 10 números más tarde cambia de formato, de horizontal con lomo a vertical con grapa. Poco después reduciría tamaño. Este detalle que aparentemente no modificó la producción de la obra, ni su popularidad entre sus lectores argentinos, sí que le restaría proyección internacional inicialmente, al dificultar su venta por la ausencia de un formato estandarizado, tanto en tamaño, como en posición o en el número de páginas por capítulo.



LAS TERMÓPILAS (31-01-64//13-03-64) Misterix 794 al 800 (siete capítulos y 27 pags.). Es quizás la mejor historia de todas, narra la resistencia de Leónidas y sus espartanos, seguros de su muerte, frente al ejército de Jerjes. El relato está repleto de momentos épicos y es necesario leerlo para comprender su alcance.

En cuanto a estos siete episodios individualizados, en cuatro de ellos la historia surge a partir de un objeto que cae en manos del anticuario (un ladrillo, una maqueta de barco, un vitral y un ánfora griega) y en tres da lugar a una conversación en la que Mort le cuenta a Ezra retazos de lo que le sucedió en una de sus vidas anteriores. En algunos casos no

Si bien el nivel gráfico de Breccia, a lo largo de todo su empeño en *Mort Cinder*, es extraordinario, el último episodio parece contener un resumen de todos los avances técnicos y estilísticos del trayecto y un poquito más.

sólo se cuenta un suceso pasado de una de las vidas del resucitado, sino que también se incluye acción en el presente por parte de los protagonistas.

Con *Las Termópilas* la serie llegaría al final, pero concluido el último episodio continuamos desconociendo los motivos, alcance y condiciones de la inmortalidad de su protagonista. Sobre las interrogantes que la serie plantea el propio Oesterheld comentaría: 'Ni yo mismo sabía muy bien quién era *Mort Cinder* cuando lo hice'. El personaje quedará envuelto por

una densa capa de niebla que nos impedirá conocer la historia y los motivos de tan extraña cualidad.

EL DESARROLLO GRÁFICO Y ESTILÍSTICO DE LA OBRA

La magia de la serie resulta indescifrable, pero parece articularse en torno de tres elementos: La verosimilitud de los personajes, la sugestión en el dibujo de Breccia y lo novedoso e interesante de los guiones de Oesterheld.

El trayecto gráfico de Breccia hasta entonces había sido el de un laborioso esfuerzo hasta llegar a un dibujo de incuestionable 'profesionalidad'. Sin embargo, desde nuestro punto de vista, Breccia daría un auténtico salto mortal con *Mort Cinder*. Nada de lo que se había visto hasta entonces de este autor se asemeja ni de lejos a la brillantez de lo que llevaría a cabo con la historia de 'el hombre de las mil muertes'.

Muy pocas obras en la historia del cómic han concluido al llegar a su punto culminante. Es el equivalente de si *Asterix* hubiera terminado en *La cizaña*, *El Príncipe Valiente* hubiera concluido su trayecto en *Anderdrak* o *Mortadelo y Filemón* hubieran finiquitado sus investigaciones en *El sulfato atómico*. Este es el caso que nos ocupa con *Mort Cinder*. Al llegar al desfile de las Termópilas sus creadores habían alcanzado el punto máximo de su carrera en todos los sentidos y parecían en condiciones de continuar con la serie por tiempo indefinido. Motivos personales, históricos y pecuniarios lo hicieron imposible.

Si bien el nivel gráfico de Breccia, a lo largo de todo su empeño en *Mort Cinder*, es extraordinario, el último episodio parece contener un resumen de todos los avances técnicos y estilísticos del trayecto y un poquito más. Por su parte Oesterheld, a esas alturas, parecía haberle cogido el truco a la serie y era capaz de

generar guiones que automáticamente ensamblaban con el dibujo de Breccia a semejanza de un mecanismo de relojería. Años después, cuando la serie ya había triunfado mundial-

mente, Alberto diría que después de llegar a la cumbre, lo mejor era descender rápidamente porque allí el aire está enrarecido y se respira mal. En todo caso, habría al menos dos intentos de relanzar la serie, ambos fallidos.

¿Cuántos episodios nos perdimos de este impagable trabajo? Por lo menos uno. El guión de *Diligencia a cuchillo*, parece estar casi listo para ser realizado. El tema es el de un Oeste crepuscular. Cuando Breccia y Oesterheld parecían en condiciones de retomar la serie, la convulsa situación argentina de aquellos años



ESTUDIO MORT CINDER

lo haría prácticamente imposible. Después... después ya sabemos lo que pasó y el motivo por el que Oesterheld no pudo retomar ni ese personaje, ni ningún otro.

LA INMORTALIDAD DE MORT CINDER

Oesterheld era un lector impenitente de literatura clásica y no tan clásica. Si queremos buscar referentes para *Mort Cinder* en los anaqueles de la 'Gran Biblioteca Universal', los podemos encontrar sin muchos problemas. Por ejemplo, no es difícil ver en la historia del amigo del anticuario las sombras proyectadas de *El Judío Errante*, sin connotaciones religiosas, o de *El Inmortal* de Borges, sin preocupaciones estilísticas. Pero no son más que ecos lejanos, pues la apuesta de Oesterheld es personal, novedosa y autodidacta en muchos de sus aspectos.

Para empezar, el autor no nos da ningún tipo de explicaciones, ni físicas, ni metafísicas, pues la obra se mueve en el filo de lo narrativo (inclu-

so en sus guiones más imaginativos) y no en el de lo especulativo, así que termina sin que lleguemos a conocer sus interrogantes. Sólo sabemos que restan preguntas por responder y desconocemos todo lo demás. El poseedor de la inmortalidad, la asume de forma natural, pero no parece sacarle demasiado partido y proyecta a través del guion una imagen bifronte y sombría. Su situación le permite, por uno de sus extremos, profundizar en lo que es la historia y el comportamiento humano acumulado a lo largo del tiempo en un sinnúmero de experiencias y, por el otro, le sumerge en el escepticismo, separándolo al tiempo lejos de todo lo humano. La acumulación de conocimiento y sabiduría, unido al frío de mil y una muertes pegadas a la piel de su personalidad, emanan un halo gélido y distante hacia el lector. En el desarrollo del guion Oesterheld

hubiera podido entrar en las explicaciones sin mucha dificultad. La experiencia acumulada como fabulador a lo largo de muchos años se lo permitía ampliamente. No lo hizo por dos razones. La primera es porque era cono-



cedor de que todo enigma que desee perdurar debe conservar sus propias interrogantes, y si es un enigma literario aún más. En segundo lugar, los huecos del guion generan una evanescencia que de alguna manera le es propicia a la historia. Ese desenfoque tiene un potencial en la mente del lector y su autor lo supo utilizar y potenciar a favor de su propia creación. Los cabos sueltos,

en el caso de nuestro guionista, tienen una función estilística.

Solo llegamos a ver en el desarrollo de la obra dos 'resurrecciones' de Mort en la primera parte de la historia de los *Ojos de Plomo*. Después

UNAS PALABRAS DE HECTOR GERMAN OESTERHELD

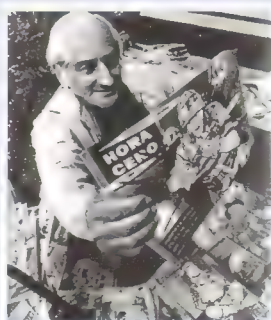
Trillo: A la hora de confeccionar las narraciones: ¿Pensabas determinadas historias pensando en determinados dibujantes?

HGO: Cuando uno ve el trabajo de un dibujante, si es bueno, pasa algo. Uno se da cuenta, de lo que ese tipo puede o quiere dar. Es una unión entre ambos. El guionista empieza a ver con más claridad, también, lo que él mismo quiere. Si uno ve, por ejemplo, el *Mort Cinder*, como lo hace Breccia, ya tiene un impulso nuevo.

Saccomano: ¿Es cierto que nunca trabajaste con los dibujantes en el desarrollo de un personaje?

HGO: El único caso es el caso Breccia. Hubo una charla con él. Una vez le conté que íbamos a hacer una historia con un tipo que resucitaba. Y la conversación no avanzó mucho más de eso; no podía avanzar más, porque yo ni sabía qué era *Mort Cinder*. Fíjense que después, con el tiempo, en la revista española Bang! salió una crítica a la historieta, de lo más justa, hay que anotarle un poroto al crítico, quien dice que parece que *Mort Cinder* se hubiera construido a base de golpes de efecto. Y tiene razón. Pareciera que ese crítico hubiera sabido en qué circunstancias nació *Mort Cinder*. Fue hecho en una época mía muy complicada; habían fracasado mis revistas, trabajaba en la empresa que hacía *Vea y Lea*. Entonces tomé el trabajo de *Mort Cinder* por unos pesos, que eran pocos, escasos. Y aunque me hubieran dado la mitad lo habría hecho igual. Y empecé a construir los primeros episodios a fuerza de oficio, hilvanando una historia que fue creciendo en el momento de su construcción, al hacerla. Yo no tenía tiempo, por todos los trabajos que hacía, para detenerme una tarde a pensarla un poco. Las deficiencias, las indefiniciones de *Mort Cinder* son las que luego fueron festejadas

Pequeño extracto de una extensa entrevista realizada por Carlos Trillo y Guillermo Saccomanno, que sería publicada en 'Historia de la historieta argentina' en 1980, dado que Oesterheld ya estaba muerto por aquellas fechas, la entrevista no hemos podido fecharla, pero creemos fue realizada a mediados de los setenta, aproximadamente dos años antes de los tristes acontecimientos que determinaron la 'desaparición' del escritor y su familia.



como un acierto. Pero yo mentiría si aceptara que lo son. En realidad, ese acierto, si lo es, es hijo de las circunstancias.

S: A cada héroe, su Sancho Panza.

T: Pero, en *Mort Cinder*, como en muchos de tus héroes, el héroe no es el héroe. El verdadero protagonista es quien cuenta la historia; ese "yo" que testimonia la acción.

HGO: Claro, al principio el héroe es Ezra. Porque yo ni sabía quién iba a ser Mort.

S: ¿Y en *Sherlock Time*?

HGO: En *Sherlock Time* también estaba el amigo que contaba la historia. Lo que pasa es que cuando me di cuenta de las virtudes de las fórmulas que manejaba con *Mort Cinder*... Me refiero a la movilidad en tiempo y espacio. Cualquier idea que se me ocurriera servía entonces para *Mort Cinder*.

S: En tus historietas siempre son más humanos los personajes secundarios. Los escuderos, los Sancho. En *Ticonderoga* está Caleb. En *Joe Zonda*, Bob.

HGO: Es un poco el caso de Sherlock Holmes y Watson. Es un cruce que te ayuda, cuando hace falta, a adelantar la historia o a congelarla suministrando suspenso. Los héroes principales creo son excusas. Breccia en el caso de *Mort Cinder* o *Sherlock Time* los ha bautizó como 'los cara de lata'.

S: ¿Qué géneros prefieres?

HGO: Depende siempre del tratamiento que se le dé, si se tiene, como decíamos antes, una buena historia. Los géneros nunca están agotados. Con decirles que Breccia y yo teníamos ganas de seguir con *Mort Cinder*, pero en el Oeste. Con todos los ingredientes clásicos —la diligencia, el duelo final, todo—, pero con algunas variantes.



de estas 'epifanías' que sirven a modo de puerta de entrada a la obra y de presentación del personaje, Oesterheld nos llevará por las historias particulares, pero en ellas no incluirá en ningún caso la muerte del protagonista. En todos los relatos que le cuenta a Ezra, **Mort Cinder** sale vivo y coleando. Da la sensación que la muerte para **Mort Cinder** es un acto íntimo que no debe ser compartido con nadie y consecuentemente tampoco contado.

Mort Cinder y la obra de Oesterheld en general, viene caracterizada por esta levedad del tiempo y la permanente búsqueda de una identidad personal que sobrepase los límites que nos imponen los condicionantes de una época determinada. Los paseos por la inmor-

Mort Cinder y la obra de Oesterheld en general, viene caracterizada por esta levedad del tiempo y la permanente búsqueda de una identidad personal.

talidad que Mort realiza de forma tan trabajosa, van unidos inseparablemente a la libertad personal y a sus inevitables errores valorativos.

La producción literaria de Oesterheld tiene siempre un trasfondo en la obtención de una ética individual frente a las dificultades cotidianas, que funciona a semejanza de una brújula que se orienta permanentemente al norte de un ensamblaje social, a la búsqueda de lo que pudiera considerarse auténticamente 'humano'.

En este sentido **Mort Cinder** es la reafirmación de la tesis moderadamente optimista de

su autor sobre que la historia de la humanidad tiene un desarrollo a mejor, imperceptible en la mayor parte de los casos y no exento de obstáculos y dificultades, pero a mejor.

Lo importante, pues, son los fallos que cometemos, más que los aciertos, ya que es mediante ellos que se nos posibilita el aprendizaje, el perfeccionamiento y en algún sentido la 'inmortalidad', aunque nada de ello es gratuito, como Hector German Oesterheld tendría ocasión de comprobar en carne propia.

Más allá de lo valorativo, **Mort Cinder** es una obra extraña que merece ser conocida y es muy probable que sus enigmas den tantas respuestas distintas como lectores tenga.

ALBERTO BRECCIA

“ES LO MEJOR QUE HE HECHO, O LO ÚNICO”

La entrevista que publicamos a continuación es imaginaria, pero los textos de las respuestas de **Alberto Breccia** son auténticos.

Todos ellos han sido entresacados de una infinidad de conversaciones periodísticas realizadas a lo largo de muchos años.

En la transcripción lo único que hemos cambiado son algunos tiempos verbales con objeto de dar una mayor coherencia al conjunto.



“En Mort Cinder hay estudios muy profundos de iluminación. Con lámparas o velas, yo estudiaba con mucho cuidado la iluminación, buscando efectos que me importaban”

CHT.- Analicemos ahora el tema que nos ocupa. ¿Cual fue su planteamiento gráfico en *Mort Cinder*?

Alberto Breccia.- En esa época yo ya controlaba mucho más el dibujo, así que pude arriesgarme a probar con cosas con las que antes no me atrevía. Quería hacer algo diferente.

CHT.- ¿Cuándo se hizo?

A.B.- Entre 1962 y 1964. A principios de los 70, Hector y yo decidimos retomarlo, pero por

motivos de la época no pudo llegar a término. Después vino lo que ud. ya sabe.

CHT.- ¿Quiénes fueron los modelos de Mort y Ezra?

A.B.- Horacio Lalia, que era jugador de fútbol y había sido colaborador mío en mi estudio, fue mi modelo para Mort, en cuanto al rostro del anticuario, es obvio, es mi propio rostro. Quería ponerme en el papel de Ezra Winston, el narrador. Me encaré al espejo e intenté imaginar que

rostro tendría en mi vejez. Solía entretenerme en aquella época imaginando como serían mis hijas cuando llegasen a adultas. Acabaron siendo tal y como las imaginé.

CHT.- ¿Utilizó la ayuda fotográfica en el trabajo?

A.B.- No, no, yo no uso fotografía para nada.

CHT.- ¿Utilizó documentación para los decorados?





ESTUDIO

MORT CINDER

A.B.- Consultaba continuamente mis archivos, pero sobre todo pensaba en los recuerdos de mi viaje a Inglaterra; en sus pueblos, las calles londinenses, las aldeas del campo inglés.

CHT.- Se ha hablado mucho sobre las circunstancias de su realización, podría comentarnos algo al respecto.

A.B.- En ese periodo mi esposa enfermó muy grave, se le hizo un trasplante de riñón y al final murió. Eso me hundió en todos los sentidos, tanto moral como económicamente.

CHT.- Qué recuerdos tiene de su preparación y realización desde el punto de vista técnico o narrativo.

A.B.- El nacimiento del personaje fue muy difícil. No conseguía crear el aspecto de *Mort Cinder*. Oesterheld me había contado el tema y yo había empezado a abocetar, intentando imaginar al protagonista, pero la cosa no funcionaba. Encontraba muchos rostros pero no el que yo quería. Se acercaba el momento de empezar a dibujar y yo seguía sin encontrar

una solución satisfactoria. Llamé a Héctor y le dije: 'Arréglatelas para que el protagonista no aparezca enseguida, tienes que darme un tiempo para poder empaparme del ambiente...' Oesterheld modificó el guión y retrasó la aparición de *Mort Cinder* en el primer episodio. Cuando lo dibujé en el segundo episodio saliendo del ataúd... su rostro era exactamente el que yo quería, el que había intentado dibujar tantas veces.

CHT.- Desde el punto de vista gráfico: ¿Qué significó *Mort Cinder* en el medio?

A.B.- No soy el más indicado para juzgar mi propio trabajo, prefiero que lo hagan otros.

CHT.- ¿Y su opinión en torno de la obra?

A.B.- Me parece una excelente historieta. A mí me gusta *Mort Cinder*. Pienso que es lo mejor que he hecho. O lo único. Antes y después de *Mort Cinder*, nada. Puse en el dibujo todo lo que estaba viviendo, no creo que pudiera volver a hacerlo con esa sinceridad.

CHT.- Que nos puede decir sobre el aspecto gráfico de la serie.

A.B.- En *Mort Cinder* hay estudios muy profundos de iluminación. Con lámparas o velas, yo estudiaba con mucho cuidado la iluminación, buscando efectos que me importaban. Utilizaba en aquel entonces, más que nada, las hojas de afeitar para trabajar en lugar de la pluma o el pincel, aunque hay mucho pincel también. Pero prácticamente lo que es línea está hecho con hoja de afeitar, con la que lograba efectos muy lindos pues puede ser utilizada como espátula y le da mucha frescura al trabajo, le da mucha soltura, le da vigor.

CHT.- ¿De todos los capítulos, cual le gustó dibujar más?

A.B.- Me gustó dibujar todos por igual. El de la cárcel que todos elogian, a mí me aburría enormemente.

CHT.- ¿Por qué terminó la serie?

A.B.- Porque mientras estaba haciendo *Mort Cinder*, tenía que ir a los institutos de fabricantes de remedios y pedir medicamentos con certificado de indigencia. Yo ganaba entonces 4500 pesos a la semana y mi mujer necesitaba 5000 pesos diarios en medicamentos. Entonces dije: 'Se va a la puta madre que le parió la historieta'.

CHT.- ¿Por qué se dedicó a la docencia después de concluir *Mort Cinder*?

Estaba harto de la historieta y necesitaba plata. Lo dejé todo y con unos amigos funda-



"Mientras estaba haciendo *Mort Cinder*, tenía que ir a los institutos de fabricantes de remedios y pedir medicamentos con certificado de indigencia. Yo ganaba entonces 4500 pesos a la semana y mi mujer necesitaba 5000 pesos diarios en medicamentos"

mos una escuela que se llamó Instituto de Arte y de la que fui director hasta 1971. Llegó a tener 45 profesores, lo mejor que se podía encontrar en Buenos Aires para cada especialidad: dibujo animado, ilustración, publicidad, historieta, cine, etc. Teníamos setecientos alumnos. Sin embargo aquello no caminaba. Los socios se dispersaron y por último, me cansé y me fui.

CHT.- ¿Por qué no retomó *Mort Cinder*, cuando parece que Oesterheld estaba interesado en ello?

A.B.- Si hubiera seguido dibujando *Mort Cinder*, en vez de hacer doscientas páginas hubiera hecho mil y habría alcanzado la perfección absoluta para enseguida iniciar el declive. Tras la cima, llega el descenso. No se puede quedar siempre uno en la cumbre, porque la vista se debilita, sobreviene la fatiga y el aburrimiento de hacer siempre lo mismo.

CHT.- ¿Ha recibido ofertas para vender los originales?



“La historieta me ha dado mucho. Me ha dado amigos, me ha permitido viajar, conocer gente interesante. Me ha dado mucho”

A.B.- Varias veces, la primera fue un agente de la Fleetway en 1966, pero es que me cuesta mucho desprenderme de esos originales.

CHT.- ¿Cuál es su opinión sobre la historieta?

A.B.- La historieta sigue siendo un género marginado, no reconocido por la cultura oficial. No es lo mismo ser una primerísima figura de la historieta que un pintor mediocre. Siempre va a ser más reconocido el pintor mediocre a nivel oficial y de prestigio social.

CHT.- ¿Qué le ha aportado el cómic a su vida?

A.B.- La historieta me ha dado mucho. Me ha dado amigos, me ha permitido viajar, conocer gente interesante. Me ha dado mucho.

CHT.- ¿La historieta es un arte?

A.B.- Qué se yo, nunca me planteé eso.

CHT.- Dada su experiencia ¿cuál cree que es el futuro del cómic?

A.B.- Yo me limito a dibujar y no a vaticinar.

BREVE BIOGRAFÍA DE UN CREADOR

Nació en Montevideo (Uruguay) en 1919 y falleció en Buenos Aires en 1993. Su familia emigró a la capital argentina en busca de mejores condiciones de vida cuando él apenas contaba tres años y desde entonces siempre se sintió vinculado emocional y personalmente a esta ciudad.

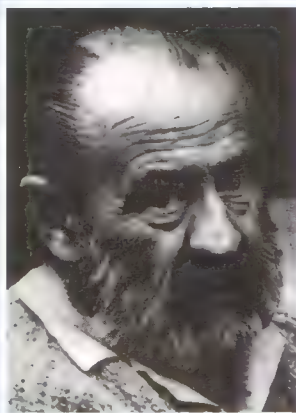
Nunca renunció a sus orígenes obreros, ya que comenzó a trabajar con solo 14 años como tripero en un matadero. Consiguió esquivar tan desagradable trabajo cuando cambió de profesión recurriendo al mundo del dibujo en 1938. Su primera etapa como dibujante estuvo centrada en el humor. Su trabajo primerizo no parecía presagiar nada especial, hasta que se cruzó en su camino H.G. Oesterheld y a través de sus guiones empezó a generar su propio mundo gráfico. Sus primeras cosas apreciables surgen en *Vito Nervio* y tienen continuidad en los hallazgos de *Sherlock Time*.

En 1960, cuando comienzan sus colaboraciones para Europa para la Fleetway, Breccia es ya sin lugar a dudas un buen dibujante. Viaja a Inglaterra y allí recibe una oferta para quedarse a trabajar en las islas. Este ofrecimiento no pudo ser aceptado porque su esposa enfermó de gravedad y tuvo que sufrir un trasplante de riñón, a consecuencias del cual moriría. Es en estas angustiosas circunstancias cuando comienza una nueva colaboración con Oesterheld para la revista *Misterix*, bajo el nombre de *Mort Cinder*. En los años siguientes también en compañía de Oesterheld realizaría *Richard Long* (1966), *La vida del Che Guevara* (1968) y una nueva versión de *El Eternauta* (1969).

Tras algunos trabajos ‘alimenticios’ para Inglaterra e Italia, realiza la adaptación de varios cuentos de la obra de H. P. Lovecraft bajo el título de *Los mitos de Cthulhu* (1975).

A lo largo de lo que queda de los 70 y buena parte de los 80

colaborará con el guionista Carlos Trillo en varias obras (*Un tal Daneri*, *El viajero de gris* y *Nadie*). Con guión de su yerno, Juan Sasturain, hará en los 80 los cuatro libros de *Perramus*. Paralelamente empieza a desarrollar un novedoso y peculiar empleo del color en sus trabajos de ilustración para libros. Esta nueva dimensión de su labor dará lugar a obras tan interesantes como la adaptación de cuentos clásicos, la versión paródica de *Dracula*, *Dracul*, *Vlad? Bah...* y *El Dorado*, el delirio de Lope de Aguirre, realizado expresamente para una amplia colección, coordinada y dirigida por Pedro Tabernero, que trataba sobre el tema del descubrimiento y colonización de América (1991).



Cabe igualmente reseñar una serie de versiones adaptadas al cómic de relatos y novelas del ‘boom’ del realismo mágico latino-americano (la más extensa sería *Informe sobre ciegos* de Ernesto Sabato). Entre sus últimos trabajos de interés figuran las ilustraciones para *El nombre de la rosa* de Umberto Eco.

En lo personal a Breccia no le gustaba el cómic, le gustaba el dibujo y la capacidad de sugerencia que este tiene. Le gustaban las comidas con los amigos; después de 50 años seguía yendo a comer con sus antiguos compañeros de la barriada de Mataderos, y sobre todo le gustaba no quedarse anclado en un estilo o formato predeterminado. Detestaba los etiquetajes y la experimentación formaba parte de su forma de afrontar la profesión y a ella permanecería afiliado durante toda su vida. Para Breccia dar ‘más de lo mismo’ era una forma de engañar a los demás y si algo tuvo claro a lo largo de toda su existencia, es que eso no se debía hacer. Así que su trabajo tenía éxito siempre con diez años de retraso. Ese es el inconveniente de ir en la vanguardia de cualquier cosa. Hoy, pasados más de quince años desde su fallecimiento, se le reconoce mundialmente como uno de los grandes autores que ha dado el medio.



ESTUDIO

MORT CINDER

LA MAESTRÍA GRÁFICA DE BRECCIA

LA HONRADEZ EN EL TRABAJO COMO PUNTO DE PARTIDA

Breccia sólo podía dibujar con total honestidad, cosa a la que no daba demasiada importancia, pues lo consideraba más una cuestión de carácter que una elección de tipo ético.

Es esto precisamente lo que se trasluce en la época de *Mort Cinder*. Breccia aparece materialmente 'plantado' delante de cada una de sus páginas y nos dice a lo largo de toda la obra: 'Mirad: a pesar de que todo se desmorona a mi alrededor, doy el máximo que puedo como dibujante y más. No lo hago por dinero, ni por cualquier otro motivo de interés personal o pecuniario, lo hago porque quiero. He escogido una cuchilla de afeitar para pintar la herida que me supura del alma y para expresar un dolor sin límite ni medida.'

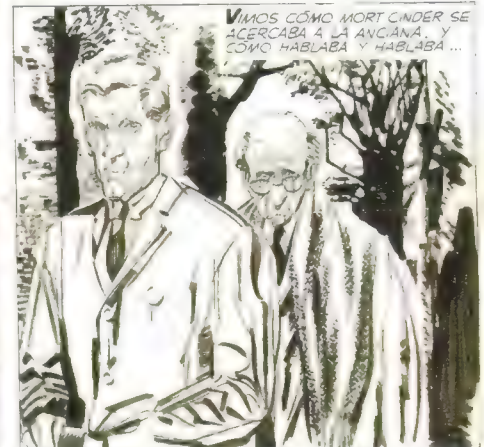
La enfermedad y muerte de su esposa le cambiaron el futuro a Breccia. Le sustituyeron un confortable futuro profesional en Inglaterra como dibujante 'mercenario', por el de un replanteamiento total de su vida en lo personal y en lo artístico, que terminaría envuelto en un papel de 'delicatessen', como artista que nunca terminaría de ser comprendido del todo por sus contemporáneos.

Cuando Breccia dio por finalizado *Mort Cinder*, se dio perfecta cuenta de que había hecho una obra de mérito. ¡Todo estaba ahí! Sus opiniones vertidas en numerosas entrevistas y su reticencia a separarse de los originales a lo largo de toda su vida así lo demuestran. Este trabajo también supuso un punto y aparte en su obra gráfica y en su peripecia vital. A su fin, decidió abandonar el cómic y dedicarse a la enseñanza, profundamente indignado por lo terrible que había sido su situación en lo económico durante la enfermedad de su esposa, pensó en aquel momento de abatimiento que nada merecía la pena. ¿Para qué esforzarse tanto, si no reportaba ningún reconocimiento social, económico o personal?

LA CONSTRUCCIÓN DE UN EXPRESIONISMO SIN REFERENTES

Sería precisamente en el ejercicio de la docencia donde Alberto recapacitaría y llegaría a una sabia conclusión: 'No se puede enseñar a dibujar a nadie'. Esta idea le llevó a otras, pues si no es factible enseñar a dibujar a nadie,

92



PARA DISFRUTAR EL GRAFISMO DE MORT CINDER HEMOS CONTADO CON TRES ORIGINALES DE LA OBRA. REPRODUCIMOS LA PLANCHA COMPLETA Y A LA DERECHA SELECCIONAMOS DETALLES DE ALGUNAS VIÑETAS A SU TAMAÑO ORIGINAL. EN ESTA PÁGINA DE *LA MADRE DE CHARLIE* PODEMOS OBSERVAR, ENTRE OTROS LOS EFECTOS CONSEGUIDOS A BASE DE DRAPEADOS CON TELA O HUELLAS DIGITALES.





ESTUDIO MORT CINDER

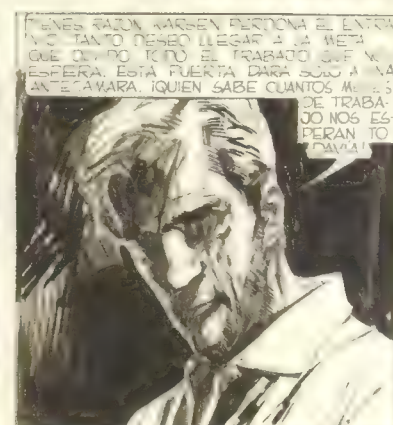
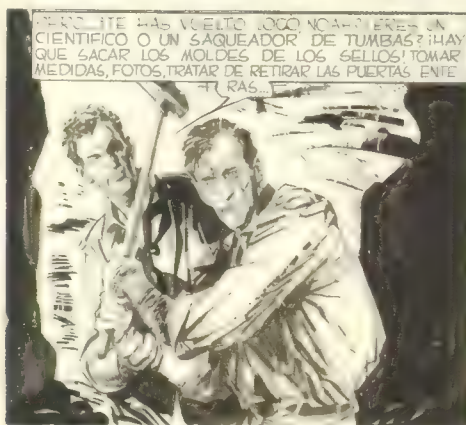
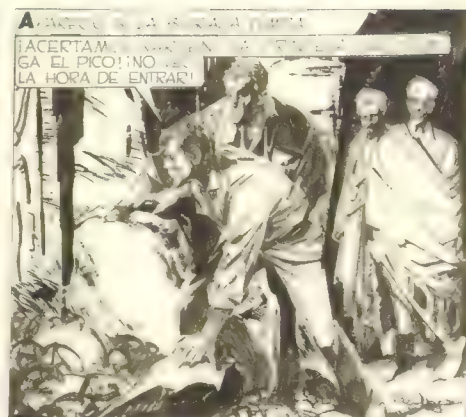
ello implica que esta labor no es un oficio cualquiera, sino más bien un 'destino' y una 'responsabilidad' hacia los otros.

A él, que no le había gustado nunca el cómic, sí le gustaba la sugerencia del dibujo y consideraba que lo realmente válido en ese terreno surgía inequívocamente de una actitud de búsqueda incansable y de un propósito inflexible a la hora de atravesar las múltiples encrucijadas en lo gráfico. Decidió tirar por ese camino. El dibujo para él se convertiría en una especie de apostolado. Ese proceso sólo era accesible desde la más absoluta honradez y soledad. El costoso aprendizaje pasaba primero por la copia inmisericorde, después por el trabajo profesional para llegar (si había suerte), a la auténtica toma de conciencia del constructor-generator de imágenes, que asumía una responsabilidad social a la hora de mostrar su trabajo con la máxima 'verdad' posible.

Alberto Breccia retomó su conocimiento y experiencia y le dio un renovado impulso en la elaboración de la gramática de lo nuevo. Fue en el cómic, pero lo podía haber hecho perfectamente en cualquier otro ámbito del arte plástico. No volvería a alcanzar nunca la excelencia de *Mort Cinder*, pues su viaje a lo experimental iba entrelazado inequívocamente a la toma de conciencia de que la puerta del 'realismo' con *Mort Cinder* había sido cerrada brillantemente y que, en lo que respecta al dibujo realista, era difícil llegar 'más lejos'. Breccia fue consciente de ello y en su 'hoja de ruta' nunca practicaría el ejercicio inútil de una adecuación a las modas vigentes. Era sabedor de que para dar un paso más allá, en lo gráfico y lo narrativo, se debía viajar de lo concreto a lo abstracto. *Los mitos de Cthulu* son la muestra palmaria del trayecto emprendido desde un realismo abstracto a un expresionismo oscuro. Antes nos asombraría con su versión incomprendida de 'El eternauta'.

Teniendo en cuenta que para él lo gráfico era siempre 'conceptual', el estilo no suponía más que una forma de petulancia individualista. A los que le criticaban porque no se había quedado congelado en una foto fija del manierismo profesional y no había generado un 'estilo propio', Breccia siempre les respondía lo mismo: 'El que dibuja siempre soy yo'. Traducido a 'román paladino': si no lo podéis apreciar es porque no sois capaces de profundizar en lo gráfico.

Para Breccia resultaba evidente que 'lo individual' en el dibujante no debe ser concebido como una férrea cadena 'estilística' de uso alimenticio, sino más bien como el hilo de una cometa que le permitiera volar en el amplísimo espacio de la generación de mensajes en el mundo del arte y la comunicación.



EL GRAFISMO PARADÓJICO DE BRECCIA

El propio Alberto Breccia albergaba en su interior buena parte de lo paradójico que existe en *Mort Cinder*. Nació en Montevideo y se consideraba un bonaerense de pro. A pesar de sus orígenes obreros, tenía una amplia capa de barniz cultural. No le gustaba leer historietas y sin embargo, hoy en día, se le reconoce como uno de los autores que más ha influido en el medio. Y así sucesivamente...

El gozne de la puerta que abrió su trayecto gráfico de lo figurativo al expresionismo es, sin lugar a dudas, *Mort Cinder*. Se adelantó a su

tiempo y recibió como premio el ser ignorado durante bastantes años. Esta sería la tónica dominante a lo largo de toda su carrera. Su segunda esposa ironizaba al respecto diciendo que no tenían de que preocuparse, pues Alberto siempre podrían alcanzar el éxito con diez años de retraso. Así que triunfaba sin triunfar y no triunfaba triunfando.

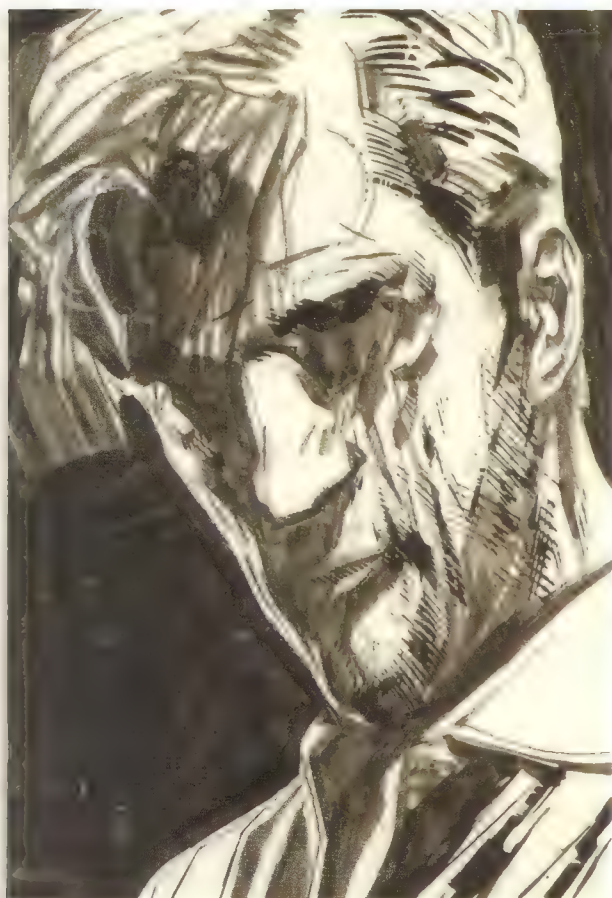
Lo estético no iba unido a la búsqueda de lo bello en su trabajo. Por lo menos de lo bello como normalmente se entiende. Él buscaba lo bello en lo feo. Practicaba una especie de 'arte povero' en el que sacaba del basurero de lo gráfico lo que otros no habían considerado de utili-

A PARECIÓ SÍ, LA BUSCADA TUMBA...

¡ACERTAMOS, KARSEN! ¡LA PRINCESA LISIS! ¡VENGA EL PICO! ¡NO VEO LA HORA DE ENTRAR!



EN MUCHAS OCASIONES BRECCIA PARECÍA TRABAJAR PARA ÉL MISMO, SIN TENER EN CUENTA QUE LA DEFICIENTE REPRODUCCIÓN DE LA REVISTA **MISTERIX** IBA A REDUCIR TODO SU ESFUERZO A UN VULGAR BLANCO Y NEGRO. EN ESTA PAGINA DE **LA TUMBA DE LISIS** LA INMENSA VARIADAD DE TONOS GRISES, ASÍ COMO LOS RASPADOS Y RALLADOS A BASE DE CUCHILLA CONVIERTEN CADA VIÑETA EN UNA OBRA DE ARTE.



dad y recogía lo estético en donde antes solo se había visto lo desechable. En una ocasión dijo: 'Tal vez yo haya sido elegido para sacar lo bello de lo feo'. Mejor esta opción que la contraria.

La presentación gráfica de su trabajo como dibujante es paradójica tanto en el interior de sus obras como a lo largo de toda su carrera. *Mort Cinder* significaría el punto culminante de su trayectoria y a la vez su retirada durante bastante tiempo del mundo de las viñetas hacia la docencia. Su regreso iría marcado por dos vertientes complementarias y aparentemente contradictorias, la 'alimenticia' y la 'experimental'. Durante su 'larga marcha' de investigación en lo gráfico, en ambos terrenos se mostraría irreductible: en lo 'alimenticio' daría una notable dignidad a todo lo que hizo y en lo experimental sería utilizado a modo de ariete en su batalla contra los editores y la industria, sin atender en lo más mínimo al resultado crematístico.

El motivo de que Breccia haya sido tan copiado en lo gráfico e incluso en lo cinematográfico (*La ciudad oscura*) es porque Alberto no era un autor 'normal' de cómics, sino un narrador por imágenes (no es lo mismo). La sugerencia del dibujo es lo que le interesaba, era eso lo que le había enganchado al medio y en ello se había centrado durante muchísimo tiempo, sobre todo desde que Hugo Pratt le sacara los colores en los Jardines de Palermo (una especie de parque del 'Retiro' en Buenos Aires) recriminándole haber prostituido su arte. Claro que, en devolución de visita, cuando fue invitado por Hugo a París para asistir a la presentación mundial de *Mú*, él mismo le echaría en cara a Pratt que no daba a su trabajo la calidad de la que era capaz. El italiano platense cerraría la discusión desde su posición triunfal en las ventas con un: 'No jodas Alberto'.

EL RETO ÉTICO-ESTÉTICO DE LO SOCIAL EN UN AUTOR QUE NO LEÍA HISTORIETAS

Es posible que, como dijo en algunas entrevistas, no se viera 'artista', pero desde luego lo que sí se veía era como un ser humano, y como tal debía asumir la responsabilidad de lo que hacía. En ese aspecto Breccia pensaba que la única forma de redención latía en hacer las cosas con el máximo esfuerzo y verdad posible. Cumplido el máximo esfuerzo sentía que 'su' compromiso había sido ampliamente alcanzado. Poco importaba después el resultado, pues la intencionalidad podía con todo.

Breccia no era lector de historietas, pero sabía perfectamente que otros sí lo hacían. Ponia el símil del fabricante de zancos que no tiene necesidad de andar con ellos. Y aunque el no los utilizase para caminar, a la hora de fabricarlos, conocía perfectamente los rudimentos



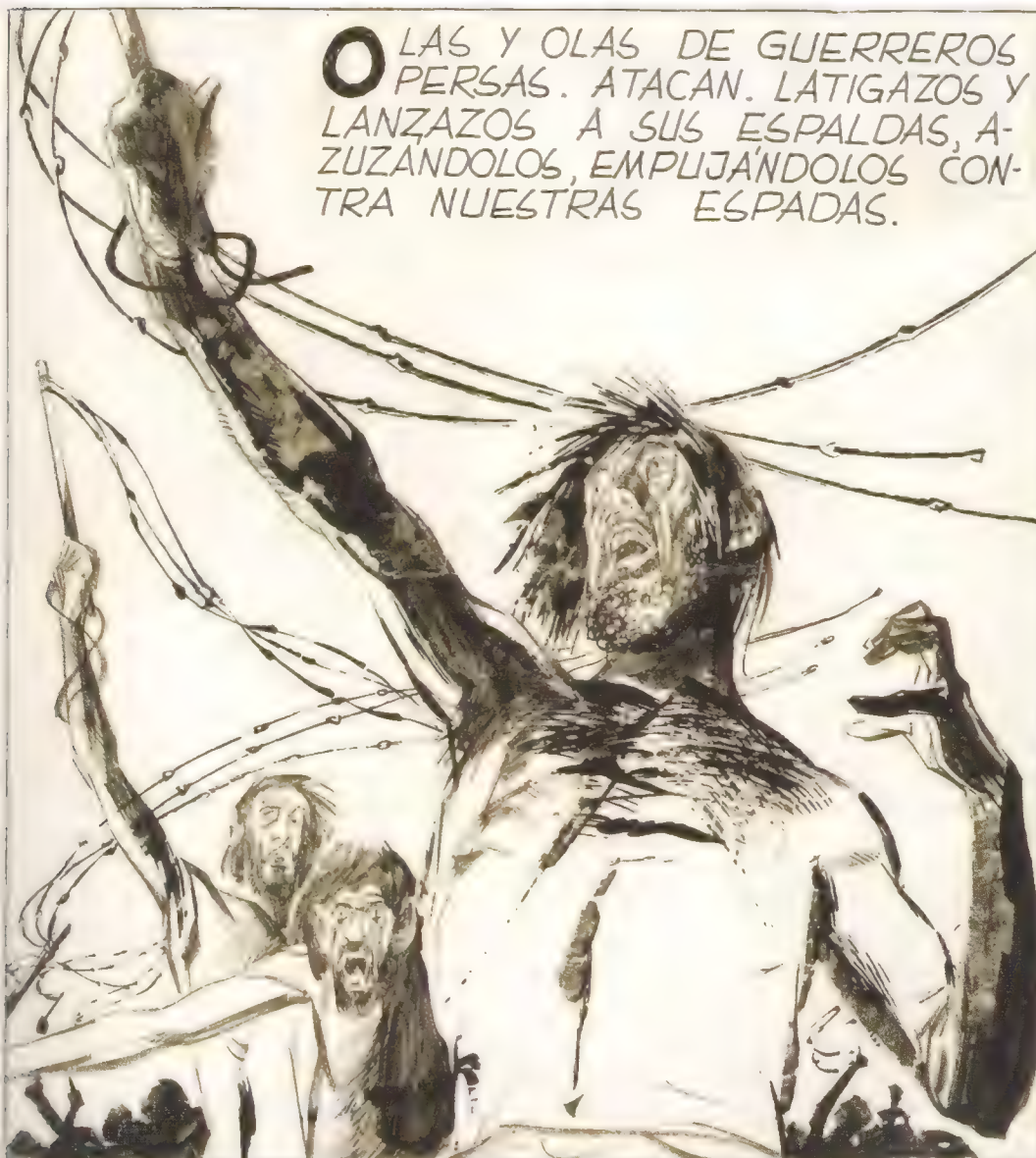
de su oficio, aunque no siempre sus clientes coincidieran con sus puntos de vista.

Después de veinte años de profesión que le habían servido para ganarse la vida y aprender las técnicas del oficio, decidió ser honrado consigo mismo y con los otros. Serlo de forma diamantina, unívoca y hasta donde pudiera. Como todos sabemos, este tipo de planteamientos tienen un precio, y no suele ser barato.

Breccia no defendía una posición ideológica determinada (aunque la tuviera). Más allá de un 'catecismo ideológico', lo que él defendía era expresarse sinceramente como el artista 'constructor de imágenes' que se consideraba. Esta

búsqueda de la pureza creativa se trasfiguraba en una 'Verdad' con profundas connotaciones, pues la búsqueda de la autenticidad no pasa inadvertida, para bien o para mal, al resto de la gente.

Durante la dictadura argentina, después de la 'desaparición' de Oesterheld y mientras recibía constantes amenazas telefónicas, Breccia destruyó todos los originales de *El Ché*, simultáneamente y como acto ritual de regeneración, 'plantó' el último ejemplar que le quedaba de la obra en el jardín del patio de atrás. No nos cabe la menor duda que aquella extraña semilla sigue dando frutos todas las primaveras.



BRECCIA CONSIGUE CON SU TRABAJO GRÁFICO UNA TENSIÓN NARRATIVA QUE ATRAPA AL LECTOR. EN EL ÚLTIMO EPISODIO DE LA SERIE LA BATALLA DE LAS TERMÓPILAS, TODOS LOS RECURSOS PLÁSTICOS SE PONEN AL SERVICIO DE LA HISTORIA LOGRANDO UNA ESPRESIVIDAD POCAS VECES CONSEGUIDA EN EL COMIC.

LAS 1001 VIDAS DE OESTERHELD

EL PRECIO DE UNA OBRA MAESTRA

Si hay una serie en la historia del cómic que refleja más profundamente el sufrimiento físico y espiritual de sus autores, es sin el menor género de dudas *Mort Cinder*.

Breccia atravesaba por una situación desesperada por la enfermedad de su esposa y Oesterheld no le iba a la zaga, pues desde el punto de vista profesional y económico sus sueños de crear una editorial que generase un nuevo enfoque en el cómic argentino se había hecho materialmente pedazos. Cabe, pues, preguntarse (como ya lo hizo mucha gente antes que nosotros) si, para que una obra artística trascienda no requerirá un profundo padecimiento por parte del que la hace. Nuestra respuesta es que no, pero no nos extenderemos sobre ello. Han existido muchos proyectos a lo largo de la historia en cualquier tipo de arte que arrastraban enormes sufrimientos de todo tipo y eso no garantizaba la salida de lo mediocre y viceversa. Pero sí es verdad que, en ocasiones, un intenso dolor supone el precio del pasaje para subir al barco que conduce a la isla de lo sublime, desde el punto de vista de lo creativo. Evidentemente Breccia y Oesterheld pagaron su coste con creces, aunque no creemos lo hicieran con gusto.

Lo que, desde luego, oscurece todavía más la cuestión es que para Oesterheld, aquella época fue un balneario en comparación a la que posteriormente le tocaría vivir.

Oesterheld era plenamente consciente de que tanto los ricos como los pobres se equivocaban, eran egoístas y actuaban incorrectamente, pero, en cualquier caso, él tomaba siempre partido por los más humildes y desamparados. Esta elección para los colores de su 'equipo' terminaría por concretarse no sólo en lo literario, sino también en lo vivencial y posi-



OESTERHELD CARACTERIZADO DE ERNIE PIKE

blemente ello le costara la vida a él y a casi toda su familia.

La vida de H.G. Oesterheld no fue un camino de rosas, fue más bien una constante lucha y brega contra las circunstancias que ahogaban sus mejores proyectos. Buscaba un horizonte distinto para la literatura dibujada y eso le llevaría a construir castillos en el aire. Sus proyectos fueron sistemáticamente arrumbados por los acontecimientos históricos, profesionales y personales. Pese a todo, él intentó sobreponerse en multitud de ocasiones y nunca (hasta el final) daría la batalla por pérdida.

LAS EQUIVOCACIONES DEL DESTINO Y EL SUEÑO DE UN CÓMIC ARGENTINO

La forma en que el destino juega sus cartas con los seres humanos es extraña, en ocasiones pasa de largo y en ocasiones se ampara en raras coincidencias. Por ejemplo, y en el caso que nos ocupa, cuando Oesterheld

aún estudiaba Geológicas, había un compañero de facultad que le profesaba una admiración sin límites, le pedía constantemente que le dejara leer sus escritos y, cuando Héctor cansado de tanta insistencia le pasó un pequeño cuento, al cabo de una semana lo vio publicado en el diario *La prensa*. Su compañero era el hijo del director del periódico y había conseguido que su padre lo publicase sin demasiada tardanza. Ese cuento, publicado en 1940, le abriría el camino a otras muchas colaboraciones literarias.

Años más tarde, Oesterheld trabajaba con colaboraciones periódicas en distintas publicaciones, pero aún no tenía del todo claro cuál iba a ser su profesión definitiva, en ese momento se produjo un error en el ensobrado de dos trabajos que decantarían su futuro profesional.

Debía presentar un artículo de divulgación en la editorial Codex y un cuento infantil en Ediciones Abril, a pesar del error, a las dos editoriales les gustó el trabajo equivocado y a partir de entonces le hicieron encargos en grandes cantidades y en todos los temas, con lo que cualquier tipo de nueva alternativa laboral se terminaría esfumando.

Después de blandir sus armas literarias en la literatura infantil en Editorial Abril, su editor Cesare Civita le reta a escribir un cómic y, a partir de entonces, en ese terreno de juego se movería como pez en el agua.

En su primera etapa de los años cincuenta como escritor y guionista, en lo relativo a su trabajo no se hablaba de censura, se hablaba de lo que quería el editor. Civita participaba mucho en el juicio de lo que iba a ser publicado, su voluntad era la última palabra y a partir de ese punto, se discutía muy poco. Oesterheld cuenta que en una ocasión Cesare le consiguió amplia documentación (lo que no era frecuente)

***"Siempre me fascinó la idea del Robinson Crusoe.
Me lo regalaron siendo muy chico, debo haberlo leído más de veinte veces.
El Eternauta, inicialmente, fue mi versión del Robinson.
La soledad del hombre, rodeado, preso, no ya por el mar sino por la muerte"***



OESTERHELD, RETRATADO POR BRECCIA, APARECE COMO UNO DE LOS PROTAGONISTAS DE *EL ETERNAUTA*.

le propuso que realizara una historia sobre la Legión Extranjera con un tratamiento heroico. Después de leerlo todo muy detenidamente Hector le respondió: 'Pero ésta es una historia con héroes que son todos unos hijos de su madre, mercenarios, ladrones y asesinos. No la haré.' En su forma de ver el mundo, si alguien merecía un planteamiento heroico eran los que atacaban el fortín y no los que lo defendían. Todas estas cosas y alguna más, unido a su esto, le llevarían a una ruptura amistosa con la Editorial Abril. Mientras el guionista y Civita se tomaban una café en el centro de Buenos Aires, hicieron el reparto de personajes y concluyeron su relación profesional.

Oesterheld inicia a partir de ese momento un

"El único héroe válido, es el héroe en grupo, nunca el héroe individual, el héroe solo"

camino completamente nuevo como editor y máximo responsable de sus creaciones, pero lamentablemente su proyecto con Ediciones Frontera resultaría un auténtico fiasco. No solo concluiría desastrosamente en el tema financiero, sino también en el administrativo. El propietario de la imprenta hacía clandestinamente una edición 'pirata' de sus principales publicaciones, que vendía por su cuenta mientras iba

endeudando a Oesterheld. Su hermano, que era el encargado de estos temas no se percató de ello y cuando la situación económica se hizo insostenible, Oesterheld perdió todas las cabeceras y se vería obligado a pagar sus deudas trabajando como 'free lance'. En este momento y bajo estas condiciones se realiza *Mort Cinder*.

LA TÉCNICA DE TRABAJO, EL TRATO CON DIBUJANTES Y LOS PROYECTOS NO REALIZADOS.

Oesterheld practicaba a la hora de hacer sus guiones el encapsulamiento. Con lápiz, tiempo y mucho papel empezaba a diseñar la estructura central de la idea. Una vez realizado el esque-

leto inicial, iba ampliando poco a poco, lo que le llevaba un par de horas, poco más o menos. Después, finalizada esta fase, redactaba un desarrollo más elaborado y minucioso del guión.

En cuanto a los temas, utilizaba muchas veces lo que él llamaba la técnica de las fotos. Con una foto inspiradora empezaba a hacerse preguntas, por ejemplo, si había una mula muerta, se preguntaba qué fue o qué pasó para que esa mula muriera. La búsqueda de nuevos recursos en su propia profesión le servía de meta y de acicate para seguir adelante, pues Oesterheld siempre trataba de encontrar una nueva vuelta de tuerca. No sólo lo consideraba un método para no aburrirse, sino casi una obligación.

Salvo con Breccia, tenía bastante prevención hacia los dibujantes y consideraba que la mayor parte de ellos sólo atendían al dinero. Cuando le acusaban de que no daba margen al ilustrador gráfico para aportar nada en unos guiones

tan definidos, él respondía: 'Nadie hizo ni hará nunca la historia de las muy buenas secuencias que los guionistas marcaron y los dibujantes no respetaron. Esa, vean, nadie la cuenta, sólo dicen la contraria.'

De Pratt decía que nunca le dio ninguna idea, pero que era muy buen conversador y cantan-

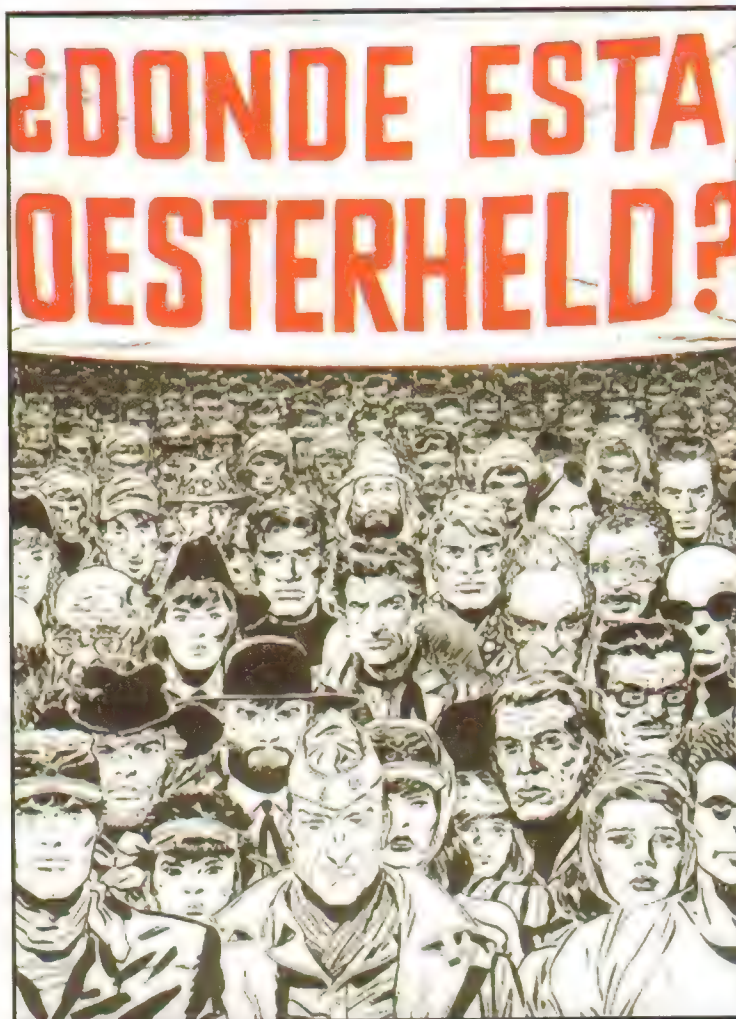
te, así que le generaba el ambiente para sus guiones: 'Nos reuníamos a tomar vino y él me hacía escuchar un disco, una vieja balada de cowboys. A veces él mismo se ponía a cantar... Y entre el vino y la música yo también me ponía a cantar. Y así salió la *Balada de los Tres Hombres Muertos*. Pero esa no me la contó Pratt. Él simplemente, me puso el clima'.

Había una historia que rondaba su cabeza y que no pudo llegar a realizar: 'Hay una historia que me atrae mucho. Y un día la voy a escribir. La siento como una necesidad. Es una historia larga, pero muy larga, inexorablemente. Es sobre la Guerra del Paraguay. Con quien hablamos alguna vez

de encararla fue con Solano López, quien, da la casualidad, desciende del caudillo paraguayo. En la Guerra de la Triple Alianza hay mucha riqueza. Entra todo. Y refleja, además, una problemática muy actual, que hoy vivimos. Y está, por supuesto, la parte dramática, con las provincias que no quieren dejarse arrastrar a una guerra'. Nunca la llegaría a realizar.



HECTOR GERMÁN OESTERHELD CON SU ESPOSA Y SUS CUATRO HIJAS.



LA MUERTE DE
OESTERHELD
CONTINÚA RODEADA
DE SOMBRAS.
POR REFERENCIAS
INDIRECTAS SE SABE
DONDE ESTUVO
ENCERRADO, PERO SE
DESCONOCIE CUANDO
FUE ASESINADO Y
DONDE SE ENCUENTRAN
SUS RESTOS.

PASIÓN, MUERTE Y RESURRECCIÓN DE HECTOR GERMÁN OESTERHELD.

¿Es posible ver el futuro? No lo sabemos, pero de alguna manera Oesterheld fue capaz de presagiarlo y contárnoslo. Captó quizás su destino y el de otros muchos, o quizás simplemente tuvo una vislumbre de los ominosos acontecimientos que ocurrirían en su país a finales de los años setenta. De cualquier manera lo personal y lo general en su caso acabarían indeleblemente unidos.

No podemos conocer lo que Hector sabía o no sabía, pero su obra anuncia y describe de una extraña manera cosas que sucederían bastantes años después. De la densidad de un género terrorífico un poco acartonado con *Sherlock Time*, pasaría sin solución de continuidad a las carreras cercanas a la pesadilla de la primera parte de *Mort Cinder*, esta vez mucho más verídicas que en su obra anterior. El objetivo de los 'ojos de plomo' era despostrar de libertad a todos los que caían en su poder. Una versión aumentada y corregida de lo mismo, fuera de lo literario, podría verse en el cono sur durante bastantes años.

De sus iniciales viajes a la angustia sacó la conclusión de reversionar una obra que le había dado un enorme éxito: *El Eternauta*. Para ello buscó al dibujante que le producía un mayor placer estético en lo gráfico

y le dio un par de vueltas de tuerca al guión inicial. Como acto amistoso, Breccia decidió ponerle como 'testigo' en la obra, aunque en la realidad acabaría siendo 'protagonista' de su propia tragedia. Los blancos abrasivos que Breccia introdujo y el incesante caer de la nieve que anunciaban la trágica invasión alienígena, servirían de parábola y preámbulo de lo que poco después iba a suceder en la Argentina de Videla.

Le preguntaron en una ocasión por que terminaba en sus relatos con personajes a los que la gente les había cogido un especial cariño, a eso respondió que estaban en un error, que lo que hacía era dar entrada a un personaje todavía más interesante que los que eliminaba, lo hacía por ese gran personaje que nadie aprovecha del todo, que es la muerte.

De vez en cuando, y a través de sus guiones, Oesterheld abría una puerta a no se sabe dónde y se le permitía observar un futuro inquietante. Pero su mirada no solamente se asomaría a la negrura y vacuidad de un futuro terrorífico, en



“Me atraía la idea de una familia sola en el mundo, rodeada de muerte y de un enemigo ignorado e inalcanzable. Pensé en mí mismo, en mi familia, aislados en nuestro chalet y comencé a plantearme preguntas”

la segunda parte de *Mort Cinder* su autor literario fue plenamente consciente de que lo malo pasa y llega lo bueno y consecuentemente a toda muerte le sigue una resurrección. En los siete episodios que siguieron a la primera parte de *Los ojos de plomo*, Mort y Ezra viven apaciblemente y reflexionan sobre acontecimientos que en su momento eran los más importantes del universo-mundo para sus protagonistas y que al cabo del tiempo no son más que charlas de té de la cinco.

El tiempo cumple un papel lenitivo en Oesterheld. El 'tic-tac' cicatriza las heridas pero al mismo tiempo produce un cansancio infinito. El tiempo lo cura y suaviza todo, pero no lo hace de forma gratuita, deja un residuo de pesadumbre que, aunque mejora la personalidad, oscurece el carácter al proyectar sobre él sombras de frío y distancia. Los planteamientos de nuestro autor eran optimistas a su pesar, tal y como si hubiera podido presagiar lo que le esperaba a él y los suyos a la vuelta de la esquina del futuro.

BREVE BIOGRAFÍA DE UN CREADOR

Nació el 23 de julio de 1919 en Buenos Aires, en el seno de una acomodada familia de origen alemán que sufriría un colapso económico mientras él afrontaba todavía su periodo de formación a principio de los cuarenta. Tras finalizar la carrera de Ciencias Geológicas desarrollaría inicialmente su actividad profesional en la minería, trabajo que abandonaría cuando empezaron sus colaboraciones literarias para la editorial Abril de Cesare Civita (1952) en las revistas *Cinemisterio*, *Rayo Rojo* o *Misterix*. En esas publicaciones daría vida al *Sargento Kirk* con la inestimable colaboración de Hugo Pratt.

Unos años después se decide a crear su propia editorial (Frontera), teniendo que negociar con Cesare Civita la propiedad intelectual y el reparto de sus principales creaciones. Se llevó *Sargento Kirk* a su nuevo proyecto y de paso creó dos nuevos e interesantes personajes: *Sherlock Time* para Breccia y *Ernie Pike* para Pratt.

Poco antes de la liquidación de su editorial desarrolla trabajos paralelos para otras editoriales y revistas, entre ellos el principal es sin duda *Mort Cinder* para *Misterix* (que había cambiado de mano y en esos momentos pertenecía a la Editorial Yago).

Guioniza en 1967 la vida del *Ché Guevara*. También realizará a finales de los 60 una readaptación de *El Eternauta* para Breccia (originalmente dibujada por Solano López) para la revista *Gente*. El experimento duraría poco por lo novedoso de su tratamiento gráfico y el trasfondo temático, que sobrepasando lo fantástico llegaba hasta lo claramente político.

Hasta poco antes de su 'desaparición' (3-VII-1977) seguiría creando personajes y tramas interesantes, entre ellas cabe citar *La guerra de los Antartes*, *Leon Napoo*, *Nekrodamus*, *Loco Sexton* y la segunda parte de *El Eternauta*, nuevamente con Solano López.

Fue 'desaparecido' en 1977 por la dictadura argentina por su supuesta adscripción al grupo 'montonero', junto a sus cuatro hijas (dos de ellas en avanzado estado de gestación) y sus respectivos yernos. Sus asesinos no quisieron ahorrarle ningún sufrimiento y según declararía más tarde un compañero de cautiverio, le enseñaron

las fotos de sus hijas muertas poco antes de terminar con su vida.

Al igual que Breccia no era lector habitual de cómics, todo lo contrario que de literatura convencional, a la que se sentía ligado desde muy temprana edad.

Oesterheld consideraba a Melville y Conrad los padres de la literatura contemporánea, pero cuando le preguntaban sobre sus gustos siempre dedicaban un recuerdo con especial cariño hacia *El Principito* de Saint Exupéry.



En lo relativo a la literatura de aventuras ponía por delante de todos a Verne, para añadir enseguida los nombres de Salgari, Defoe y Stevenson. Los autores de literatura contemporánea que más le interesaban en lengua castellana eran Cortázar, Carpentier, Rulfo, Onetti y Benedetti. Sábado le resultaba especialmente plomizo. Entre la literatura anglosajona que consideraba oceánica, siempre mencionaba a Norman Mailer con sus *Los desnudos* y *los muertos* y *Los ejércitos de la noche*.

En su opinión, la historieta era un arte mayor en relación con las posibilidades que como medio ostenta y, quizás por ello, su incursión en la literatura convencional no llegaría nunca a concretarse, aunque él fuera plenamente consciente que el nivel de 'status social' que esta aportaba no tenía nada que ver con el que se podía recibir en el cómic.

En cuanto a los géneros, se sentía especialmente cómodo con los relatos de tipo histórico y también le atraía como metáfora poética de la realidad cotidiana la formulación de relatos fantásticos en clave de ciencia-ficción. En cambio, el terror le generaba profundas resistencias.

Su obra transpira un cierto escepticismo, envuelto en un profundo humanismo. Hace gala de un notable repudio de la violencia y atesora una reseñable complejidad, tanto en la profundidad psicológica de sus personajes como en el desarrollo de sus tramas. Hay un cierto fatalismo subyacente en los textos de Oesterheld, aunque por supuesto nada de ello impide que hoy en día pueda ser considerado como uno de los pocos grandes autores literarios que ha dado el cómic.



ESTUDIO
MORT CINDER

REPRODUCCIONES Y FORMATOS

En cuanto a los problemas más importantes que han lastrado las distintas ediciones de *Mort Cinder* a lo largo de muchos años, podemos reseñar dos de orden básico. El primero, el de los formatos y el segundo, el de las tonalidades y texturas. Ambos requieren una explicación detallada.

La serie se presentó mediante capítulos en los que la primera viñeta llevaba el anagrama de *Mort Cinder* escrito con el nombre de sus autores y la fecha de la edición de la revista. Más allá del tema de la cartela inicial, existen tres formatos (dos verticales y uno horizontal) producidos por las distintas modificaciones que sufriría la revista a lo largo del tiempo.

El segundo problema es el de las reproducciones. Evidentemente, Breccia en sus originales no utilizó el blanco y negro puro (los motivos son discutibles), sino que completó zonas de negro con aguada e incluso rotuladores. Aquí se plantea un problema de interpretación que supone una disyuntiva, o bien reproducir lo más fielmente las páginas como las hizo Breccia o reconvertirlas al blanco y negro, tal como apareció originariamente en *Misterix*.

A estas cuestiones se han unido a lo largo de los años dos problemas añadidos. Por un lado la degradación química de los productos que utilizó Breccia en su día ha generado cambios significativos en el aspecto de las planchas con el paso del tiempo. Por otra parte, la venta de la practica totalidad de los originales hace literalmente imposible generar una edición 'príncipe' que permitiera a los aficionados tener acceso a lo que fue el aspecto original de las planchas que Alberto Breccia realizó para *Mort Cinder*.

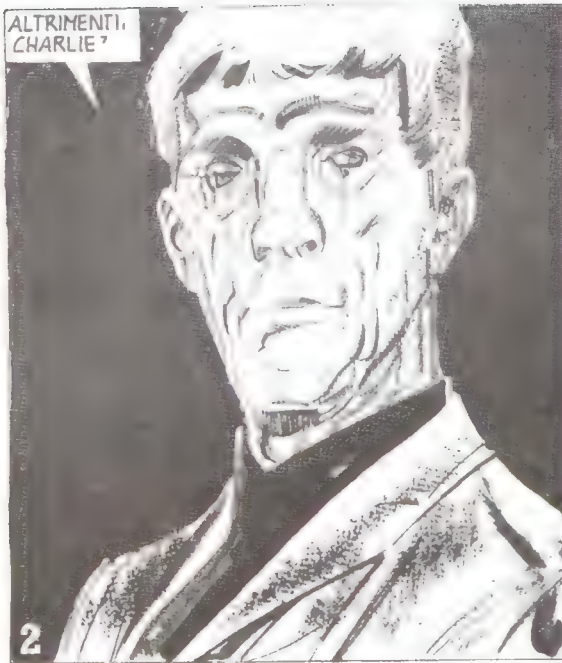
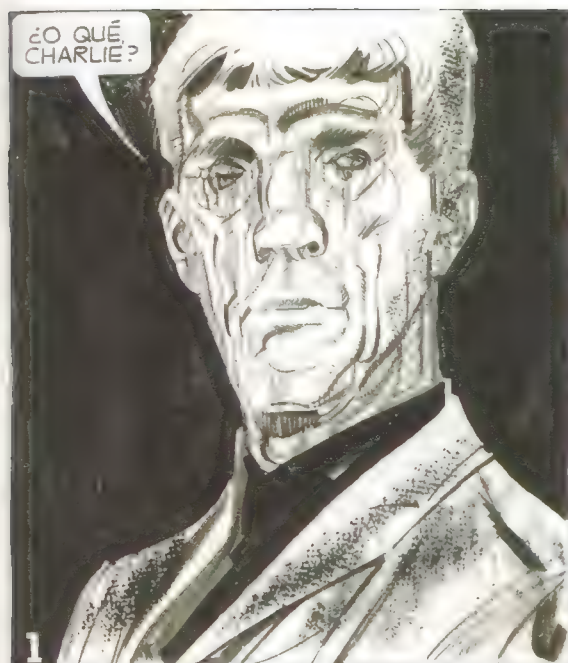
Hay un gran número de ediciones mundiales de la obra, pero nosotros sólo vamos a reseñar aquéllas que consideramos interesantes en función de la reproducción que ofrecen, y que no pensamos vayan a sufrir modificaciones en el futuro por nuevas aportaciones. ■■■

AGRADECIMIENTOS

Gracias a **Manuel Andrés Esteban**, **Alfonso Azpiri** y un coleccionista particular que han tenido la amabilidad de permitirme reproducir páginas originales de *Mort Cinder*. Debemos reconocer la ayuda que nos ha supuesto la recopilación realizada por **Jesús Cuadrado** de las entrevistas y artículos sobre Breccia en *Blokes*, así como la entrevista realizada por **Antonio Martín** en *BANG!*.



RECONVERSIÓN DE FORMATOS. LA REVISTA *MISTERIX* A LO LARGO DE LA EDICIÓN DE *MORT CINDER* TUVO DOS FORMATOS EL PRIMERO HORIZONTAL PASANDO LUEGO A SER VERTICAL. CUANDO SE DECIDIÓ UNIFICAR EL FORMATO PARA SU EDICIÓN INTERNACIONAL HUBO QUE RECONVERTIR LAS PAGINAS HORIZONTALES. EN ALGUNOS CASOS SE LLEGÓ A MODIFICAR, E INCLUSO A DEFORMAR ALGUNAS VIÑETAS COMO EN EL EJEMPLO QUE PRESENTAMOS (PAGINA ORIGINAL Y LA RECONVERSIÓN EN VERTICAL PARA LA REVISTA *ZEPELIN*). LAS ÚLTIMAS EDICIONES MAS RESPETUOSAS CON EL TRABAJO DE BRECCIA HAN REPRODUCIDO LAS PAGINAS HORIZONTALES TAL Y COMO FUERON DISEÑADAS ORIGINALMENTE.



1 ORIGINAL (37x56 cm).
TINTA NEGRA. PLUMILLA.
PINCEL, CUCHILLA DE AFEITAR.
DRAPEADOS CON TRAPO Y
OTRAS TEXTURAS.

2 EDICIÓN ITALIANA
(EDITORIAL IMAGO LIBRI-1977
FORMATO 22x31.5 cm).
INTEGRA EN CUATRO TOMOS
CONSERVO EL FORMATO
ORIGINAL DE LA OBRA.
EDICION QUE TUVO ACCESO A
LOS ORIGINALES. ESTA TRAMADA
EN UN PUNTO MUY GRUESO
PERO CONSERVA LOS MEDIOS
TONOS Y ES LA EDICION MAS FIEL
AL TRABAJO DE BRECCIA QUE
EXISTENTE.

3 EDICIÓN FRANCESA
(EDITORIAL VERTIGE
GRAPHIC-1999
FORMATO 22,4x30 cm).
RECOPIADA EN DOS TOMOS.
CONSERVO EL FORMATO
ORIGINAL DE LA OBRA.
CREEMOS QUE UTILIZO COMO
BASE LA EDICIÓN ITALIANA
PERO PERDIÓ BUENA PARTE DE
LA LINEA ORIGINAL.

4 EDICIÓN ESPAÑOLA I
(REVISTA ZEPHELIN
EDITORIAL BURU-LAN-1973
FORMATO 33,8x23,9 cm).
CREEMOS QUE ESTA
EDICIÓN TUVO ACCESO A LA
REPRODUCCIÓN DIRECTA
DE LOS ORIGINALES.
APARECIÓ POR EPISODIOS
Y DEJO TRES Y MEDIO POR
PUBLICAR. EXCELENTE TAMAÑO Y
EXCELENTE IMPRESION.
ADAPTÓ LAS PÁGINAS
HORIZONTALES A VERTICALES
SUSTITUYENDO LA CABECERA
INICIAL DE CADA EPISODIO
POR UN DETALLE DE VIÑETA
AMPLIADO.

5 EDICIÓN ESPAÑOLA II
(PLANETA DE AGOSTINI-2002
FORMATO 19,7x26,3 cm).
INTEGRA EN UN UNICO TOMO.
CONSERVO EL FORMATO
ORIGINAL DE LA OBRA. QUIZÁS
LA MEJOR EDICIÓN ÍNTEGRA
EN CASTELLANO. CONSERVA
BASTANTE BIEN LA LINEA. AUNQUE
UN POCO EMPASTADA.
BLANCO Y NEGRO PURO.

6 EDICIÓN ARGENTINA
(COLIHUE-1986
FORMATO 21x31 cm).
ÍNTEGRA EN UN ÚNICO TOMO.
NO CONSERVO EL FORMATO
ORIGINAL DE LA OBRA.
BLANCO Y NEGRO PURO.

PÁGINAS GLORIOSAS

TARZÁN

DE BURNE HOGARTH

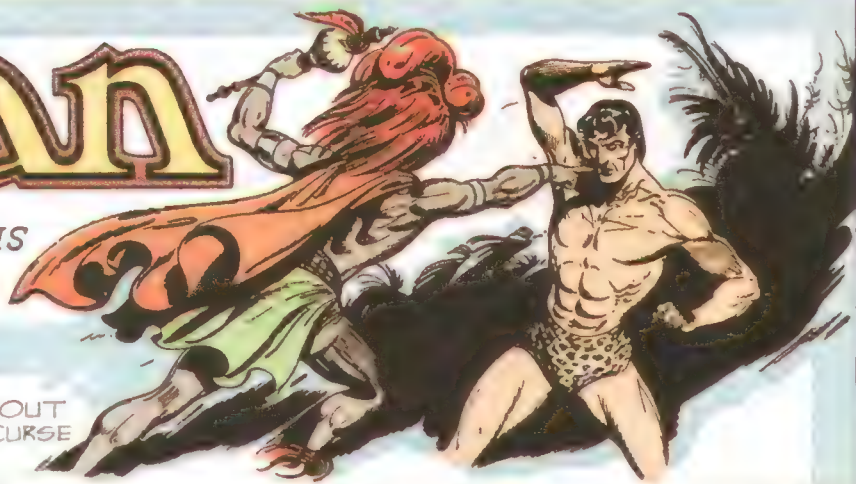
Es quizás uno de esos autores que más ha sufrido en la historia del cómic los vaivenes en la apreciación del público y la crítica. No cabe duda de que el amaneramiento evidente de su trabajo genera algunas resistencias, pero en su caso es una auténtica marca de fábrica, que lo revaloriza a los ojos de los que se interesan por su obra.

LA VIÑETA PERDIDA.
LAS ADAPTACIONES QUE
HOGARTH HACIA DE
TARZÁN DEL FORMATO
HORIZONTAL AL VERTICAL,
ERAN SIEMPRE LA
VIÑETA SUPERIOR DERECHA.
ESTA ES LA VIÑETA QUE
PRESENTAMOS AMPLIADA Y
EN BLANCO Y NEGRO.

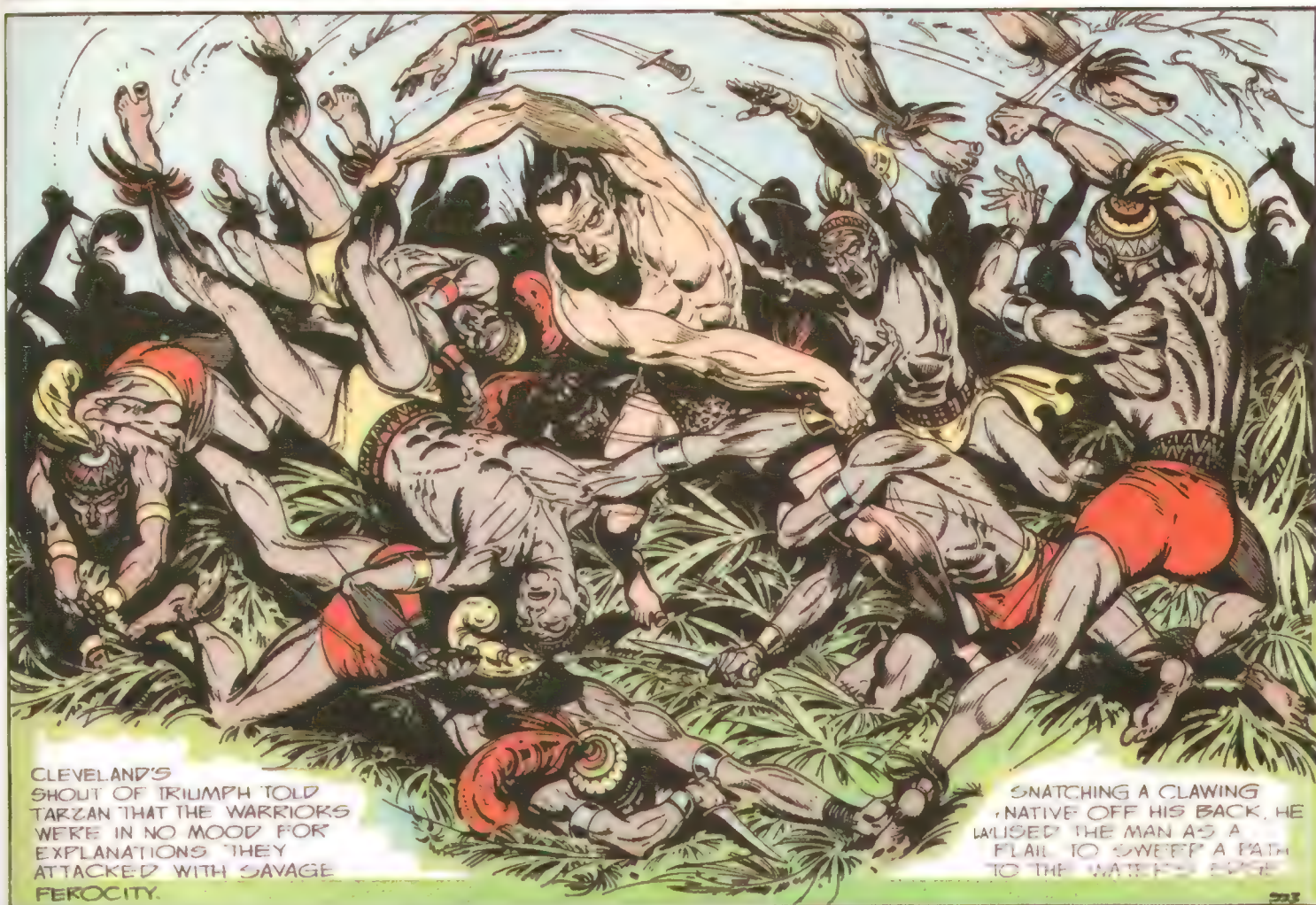


Tarzan

by EDGAR RICE BURROUGHS



YAKA, POINTING TO THE SNAKE SYMBOL ABOUT TARZAN'S THROAT, SCREAMED THE DREAD CURSE OF THE DAGOMBAS AND COMMANDED THE SUPERSTITIOUS NATIVES TO ATTACK HIM



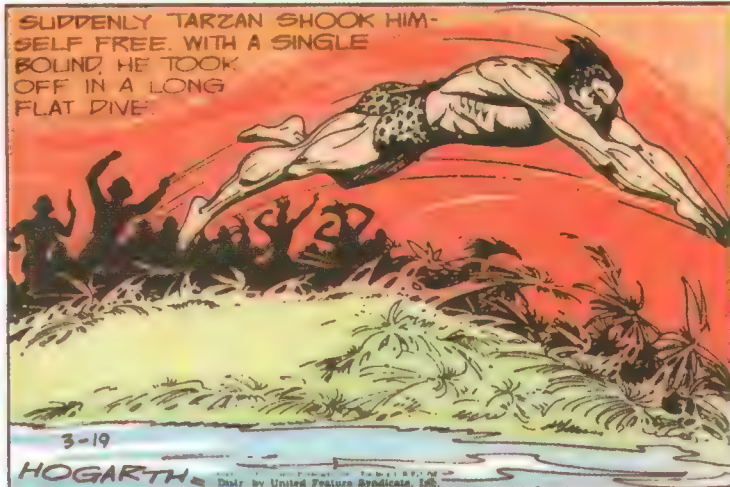
CLEVELAND'S SHOUT OF TRIUMPH TOLD TARZAN THAT THE WARRIORS WERE IN NO MOOD FOR EXPLANATIONS. THEY ATTACKED WITH SAVAGE FEROCITY.

SNATCHING A CLAWING NATIVE OFF HIS BACK, HE WALISED THE MAN AS A FLAIL TO SWEEP A PATH TO THE WATER'S EDGE.

IN THE CLOSE-PACKED, TWISTING MASS, THE APE-MAN BEAT BACK HIS ATTACKERS WITH A FURY BORN OF JUNGLE DESPERATION.



SUDDENLY TARZAN SHOOK HIMSELF FREE, WITH A SINGLE BOUND, HE TOOK OFF IN A LONG FLAT DIVE.



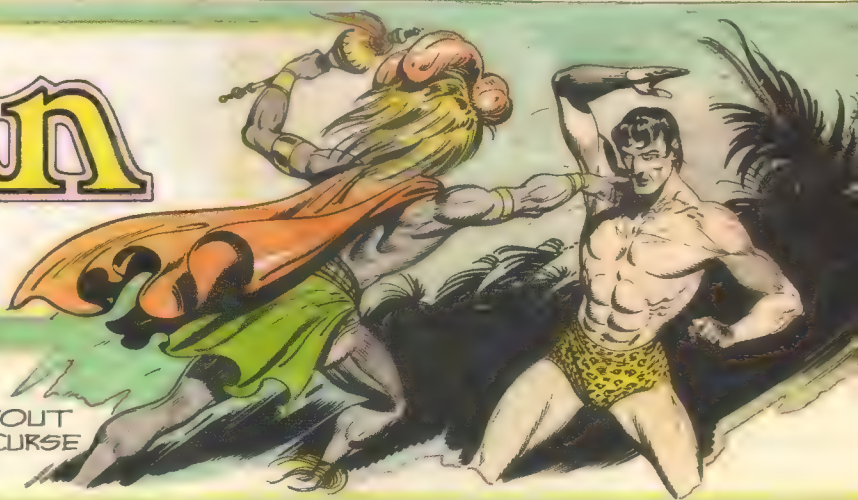
3-19

HOGARTH

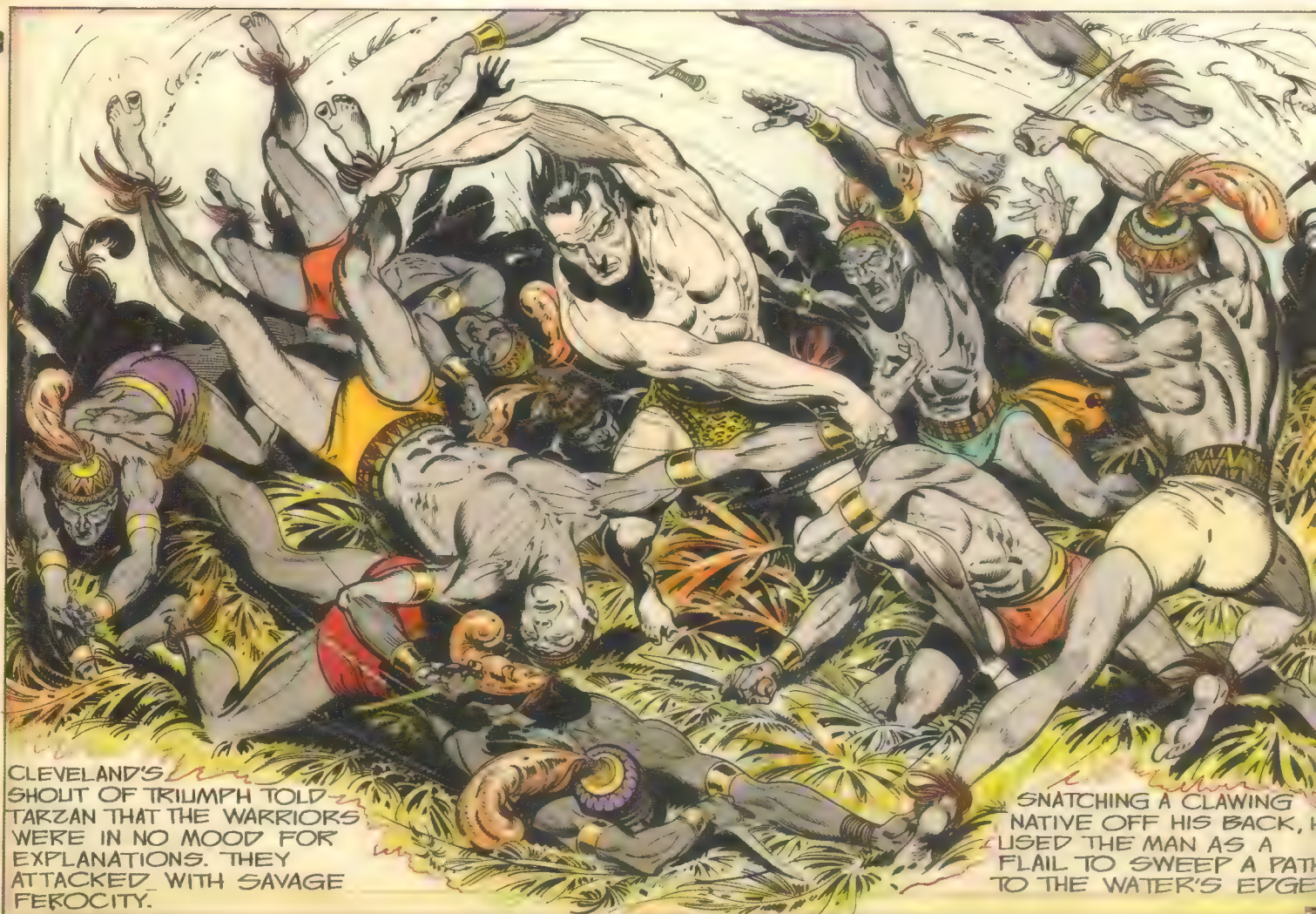
Distr. by United Feature Syndicate, Inc.

Tarzan

by EDGAR RICE BURROUGHS



CHAKA, POINTING TO THE SNAKE SYMBOL ABOUT TARZAN'S THROAT, SCREAMED THE DREAD CURSE OF THE DAGOMBAS AND COMMANDED THE SUPERSTITIOUS NATIVES TO ATTACK HIM.



CLEVELAND'S SHOUT OF TRIUMPH TOLD TARZAN THAT THE WARRIORS WERE IN NO MOOD FOR EXPLANATIONS. THEY ATTACKED WITH SAVAGE FEROCITY.

SNATCHING A CLAWING NATIVE OFF HIS BACK, HE USED THE MAN AS A FLAIL TO SWEEP A PATH TO THE WATER'S EDGE.

C

uando Harold Foster decidió abandonar al 'Rey de los monos' a su suerte, para seguir los pasos de su joven y aguerrido príncipe vikingo, a Burne Hogart le tocó lidiar con una complicada herencia (1937). Su planteamiento inicial para *Tarzán* fue conservador y evolutivo a un tiempo.



Por una parte le dio continuidad gráfica al modelo que ya había triunfado y por otra fue implementando, pasito a pasito, las modificaciones que consideró pertinentes. Así que los seguidores de la serie, sin apenas darse cuenta, se encontraron con un personaje renovado y que poco tenía que ver con el que ya conocían.



THE CLOSE-PACKED, TWISTING MASS, THE E-MAN BEAT BACK HIS ATTACKERS WITH A FURY BORN OF JUNGLE DESPERATION.



SUDDENLY TARZAN SHOOK HIMSELF FREE. WITH A SINGLE BOUND, HE TOOK OFF IN A LONG PLAT DIVE.



Sus problemas con la K.F.S. le hicieron abandonar la empresa en 1945. Intentó entonces usufructuar la fama obtenida con *Drago*, un héroe de propio cuño, pero el experimento no obtendría el éxito apetecido y, al no poder conseguir la independencia de una creación controlada por el mismo, su destino en el mundo de las viñetas quedó

NUEVA VERSIÓN.
EN 1972 **HOGARTH**
HIZO UNA REVISIÓN DE
TARZÁN EN FORMA DE
LIBRO ILUSTRADO. AQUÍ
VEMOS EL ORIGINAL DE
LA PORTADA.

sellado al lado del 'hombre-mono'. A pesar de ello, y en su breve retorno a la K.F.S. (1947-1950) nos daría lo mejor de sí mismo en el terreno creativo.

La dominical que presentamos pertenece justo a ese último periodo de esplendor gráfico, numerada como la 993 (19-3-1950), tuvo dos formatos en prensa (apaisado y vertical), aunque el trabajo original de Hogarth fue realizado en horizontal. En España, sólo hemos podido ver la versión vertical editada por Planeta y creemos que para muchos de nuestros lectores la reproducción que presentamos supondrá una auténtica primicia, entre otras razones porque contiene una viñeta más.

La historia de esta plancha es cuando menos anecdótica. Fue almacenada durante muchos años por su autor e inicialmente (como todas las de la serie) estaba en blanco y negro. En 1993 Hogarth decidió darle color a la acuarela, con objeto de regalársela a un amigo.

Utilizó como referencia para su policromado la versión aparecida en prensa, pero ajustándola a sus gustos de ese momento, pues había pasado cerca de medio siglo desde su creación original. Su aspecto ha sufrido variaciones en los últimos años por dos motivos. El primero, es el proceso de amarilleamiento propio del papel y, el segundo, la pérdida natural de color de toda acuarela expuesta a la luz natural. ¡El tiempo también pinta, y en la acuarela más!

Durante bastantes años, el valor artístico de la obra de Hogarth fue puesto en cuestión en su propio país. En los años 60/70 su *Tarzán* sería reivindicado en Europa por los semiólogos que se interesaron por el cómic como medio de comunicación (entre otros por Umberto Eco). Burne, desde entonces, empezó a sentirse especialmente cómodo en el viejo continente y a pasar largas temporadas allí. Moriría en París un frío enero de 1995, justo al día siguiente de un magno homenaje que se dedicó a su obra en la Feria del Cómic de Angulema. Desde que nos dejó, el abismo en la percepción de este autor entre las dos orillas del Atlántico no ha hecho más que acrecentarse. ■■■

CHT





BELLAY DESCONOCIDA

Esta sección tiene como objeto intentar rescatar del olvido aquellas obras que no han alcanzado la fama y popularidad que, desde nuestro punto de vista,

merecían. El **Hamlet** de **Gianni De Luca** entraría perfectamente en esta categoría, pero además tiene, por su carácter experimental y su arriesgado planteamiento, un 'plus' incuestionable. Todos los medios artísticos tienen sus ventajas e inconvenientes.

Indudablemente, el teatro y el cómic son muy distintos y los elementos con los que instrumentalmente cuentan determinan en muchos sentidos la consecución de sus logros.

GIANNI
DE LUCA

HAM LETT





daptar una obra clásica al cómic no es ninguna novedad, hay miles de ejemplos con mayor o menor acierto, pero hacer una adaptación con los instrumentos de un medio distinto al propio, manteniendo la esencia de los dos, sí es novedoso.

Esta obra tiene varias tesis doctorales en Italia y USA, por lo que no pretendemos descubrir el Mediterráneo en este pequeño artículo. Lo que sí deseamos es revalorizar este *Hamlet*, por lo delicado de su planteamiento, además de por la incuestionable belleza de su dibujo. En él, Gianni De Luca supo reunir lo narrativo, lo gráfico y lo estilístico, pues más allá de su estipendio económico, se planteó un reto personal sobre la esencia propia del medio en el que trabajaba, sus rudimentos y sus posibilidades.

Pasen y vean pues, un pequeño entremés de una de las obras más famosas y paradigmáticas del teatro universal, llevada al cómic de una muy peculiar manera.

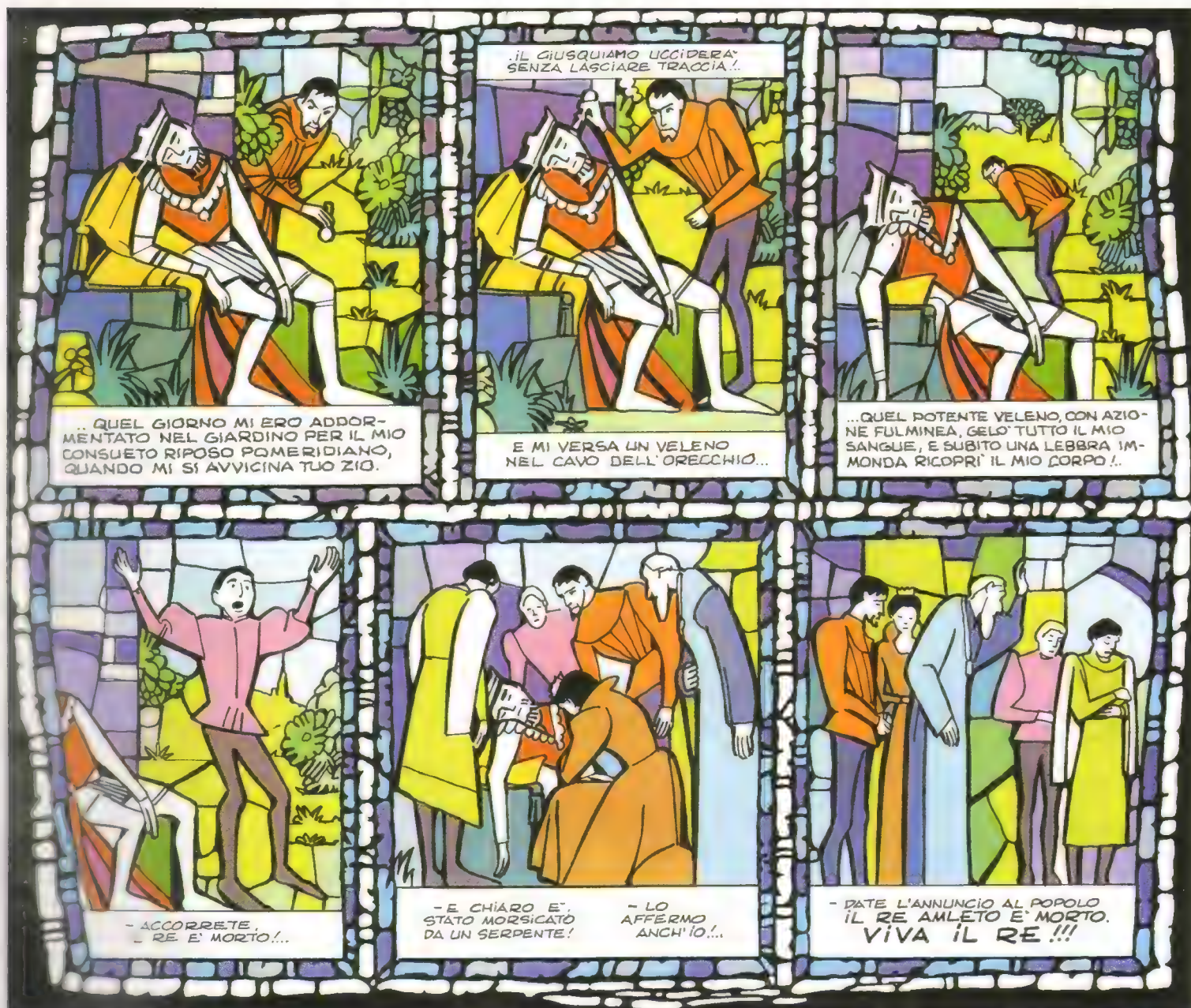
EL 'AMLETO' DE GIANNI DE LUCA.

Cuando De Luca realizó esta obra (1975) no era un desconocido en el 'mundillo' europeo e italiano del cómic.

Contaba ya un 'Yellow Kid', obtenido por una obra de carácter policiaco llamada *Comisario Spada* (1971), que además de darle a conocer le había hecho disfrutar de un cierto éxito comercial. Fue incuestionablemente este premio lo que le daría la suficiente fama como para sacarlo del anonimato en el que se hallaban inmersos la mayor parte de los dibujantes italianos de la época y para permitirle realizar experimentos tan interesantes como la obra que comentamos.



A LA DERECHA.
A DE LA EDICIÓN
ESPAÑOLA.
BAJO ESTAS LINEAS.
LA INTRODUJO
ACIONES EN LO
NARRATIVO.
EMPLO. CUANDO
ESPECTRO CUENTA
ASESINATO, LO HACE
EN FORMA DE VITRAL
GÓTICO.





MOLTI
SECOLI FA,
SUGLI SPALTI
DEL CASTELLO
DI ELSINOR IN
DANIMARCA...

CHI
VA
LÀ?

CAMBIO
DELLA
GUARDIA!

E'
TORNATO
LO SPET-
TRO?

NO,
NON
SI E'
MOSSO
UN TOPO.

ORAZIO
NON CREDE CHE
L'ALTRA NOTTE
ABBIAMO VISTO LO
SPETTRO DEL VEC-
CHIO RE AMLETO
PASSEGGIARE SU-
GLI SPALTI?

E' TUTTA
FANTASIA! IL RI-
CORDO CHE AVETE
DEL RE VALOROSO VI
SUGGERISCE A TAL
PUNTO CHE CREDETE
DI VEDERE LA SUA
NOBILE FIGURA NEI
LUOGHI DOVE ERA SO-
LITO PASSARE!

ZITTO!
ECCOLO!

RITORNA!

E' LUI!

E' IL RE
AMLETO
MORTO
DA POCHI
MESI!





CHE
COSA SEI
TU CHE VESTI
LE FORME
DEL RE DI
DANIMARCA?
IN NOME
DI DIO,
PARLA!



SI ALLONTANA!

E'
OFFESO!



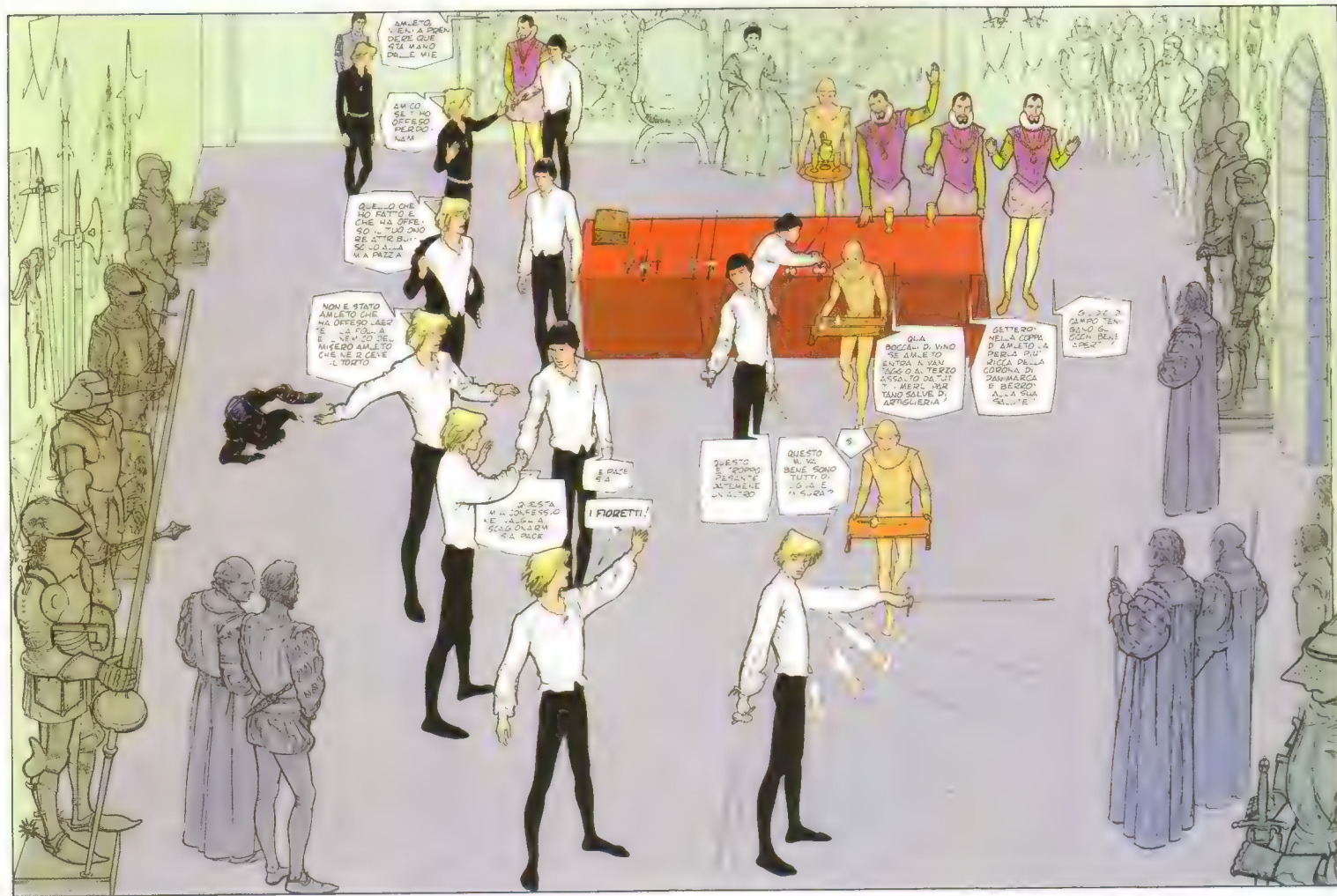
EBBENE,
ORAZIO,
ERA
"FANTASIA"
LA NOSTRA?...

GIURO
CHE
SE NON
AVESSI
VISTO
CON I MIEI
OCCHI, NON
AVREI MAI
CREDUTO...

FORSE
TUTTO QUESTO
E' IN RELAZIONE
CON I PREPARA-
TIVI DI GUERRA
CHE SI FANNO IN
DANIMARCA...

FORSE...

... VOI SAPETE
CHE RE AMLETO, DOPO
AVER VINTO IN DUELLO
FORTEBRACCIO,
RE DI NORVEGIA,
VENNE IN POSSES-
SO DI TUTTE LE
SUE TERRE...



EL DUELO.

EL ACTO FINAL DE LA TRAGEDIA SE NOS PRESENTA EN SEIS DOBLES PÁGINAS CON UNA PLANIFICACIÓN CUIDADA AL MÁXIMO.

Guido Buzzelli (importante autor italiano de los años setenta) y De Luca mantenían una buena amistad, independientemente de que sus formas de ver el mundo y las cosas fueran bastante distintas. Aunque superficialmente Buzzelli fuera bastante más 'moderno' que De Luca, en algunos aspectos, el segundo tenía una visión más amplia que el romano.

En los años setenta era bastante frecuente poner en cuestión los límites de las artes, y en ese tipo de polémicas nuestros dos autores se enzarzaron en la discusión de si era factible trasladar el teatro a un medio tan distinto, distante y lejano como es el cómic. Buzzelli mantenía que no, pues consideraba que el cómic era ya en sí mismo una especie de 'teatrillo'. De Luca opinaba lo contrario y en el tira y afloja Gianni le dijo que se lo iba a demostrar. Fruto de esa aparentemente banal discusión es la obra que hoy presentamos en esta sección.

De Luca comenzó por lo más difícil. El material base, que no es otro que el *Hamlet* de Shakespeare, a pesar de su fama es

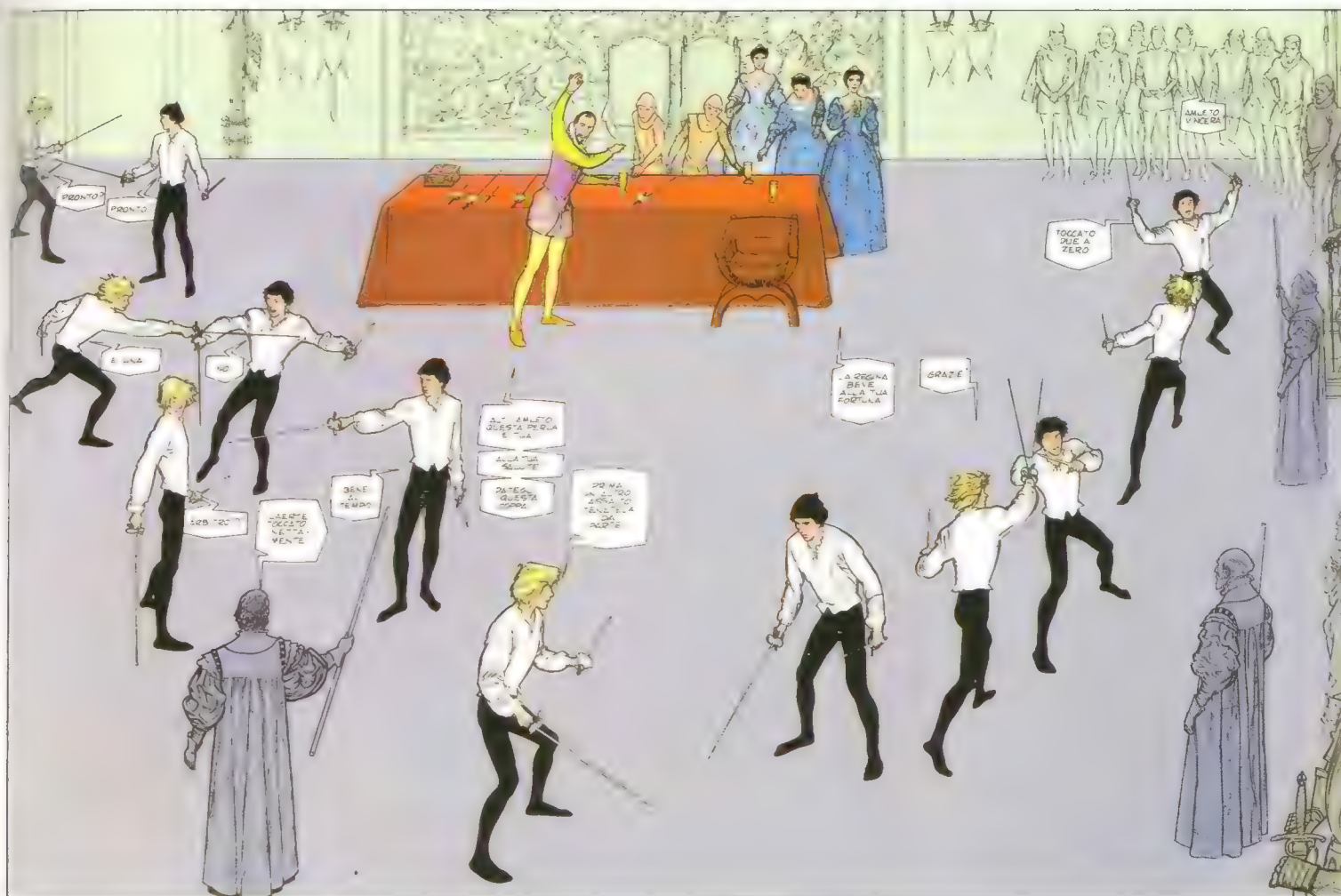
bastante peligroso, pues contiene siete cadáveres llevados a tal condición de muy diversas maneras (ahogados, envenenados y muertos por puñal o florete). También presenta nada más empezar a un espectro vengativo, mucho más atento hacia los vivos que hacia los muertos, y que está dispuesto a sacrificar la vida de su propio hijo con tal de saciar su sed de venganza. Frente a todo ello y un sinnúmero de desgracias más, el príncipe *Hamlet* intentará escapar con todas sus fuerzas a su cruel destino, sin llegar a conseguirlo.

No debemos olvidarnos, por supuesto, de la calavera del que fuera un alegre bufón, que aparece en el momento oportuno en las manos del dubitativo príncipe, para que este recite el monólogo más famoso de la historia del teatro universal.

Con todo ello, y las 30.000 palabras de que consta la obra original, es difícil lidiar, y no caer en un insulso resumen o en una abracadabrante versión de *La venganza de Don Mendo*, eso sí, a la danesa.

De Luca fue directamente a la raíz del problema y se planteó que para llevar a cabo su difícil





empeño debía disponer de un escenario afín a cada cuadro de la obra. Exactamente igual que en el teatro. Pero él decidió implementarlo a su manera, estudiando y midiendo cuidadosamente cada uno de los elementos que considera imprescindibles en la comprensión de la tragedia. Dado que el espacio del que disponía era escaso (48 páginas), optó por una sublimación más que por un resumen y para ello requirió inexcusablemente la colaboración del lector.

En el deambular narrativo de los personajes por ese escenario, daría al observador libertad interpretativa, pero aportándole la claridad e información necesarias para que se apercibiera de cómo funcionaba el desarrollo de la acción. Su apuesta es contraria a la del cómic 'clásico', en el que cada viñeta lleva anexo su mensaje lingüístico incluido. Los diálogos de esta versión se producirán en un amplio espacio interpretativo en el que su lector-observador dispondrá de una visión total o parcial del escenario, según su gusto. Aplicará también, de forma complementaria, una versión dibujada de la 'cámara ultrarrápida' con disparo secuencial' (muy en boga

en la fotografía artística y comercial de aquellos años) que le permitirá una descomposición pautada del movimiento.

Dado que después de agitar el coctel la mezcla no terminó de satisfacerle del todo, De Luca decidió recurrir a la historia del Arte y, sobre todo, a la transición que hubo entre la pintura medieval y la renacentista. Utilizará entonces varias de las formulas magistrales de Fray Angelico y Boticelli (en el Prado hay una interesante muestra de ello), pero sin embargo, aunque las referencias estén claras, la frescura de su interpretación no depende de nada, ni de nadie.

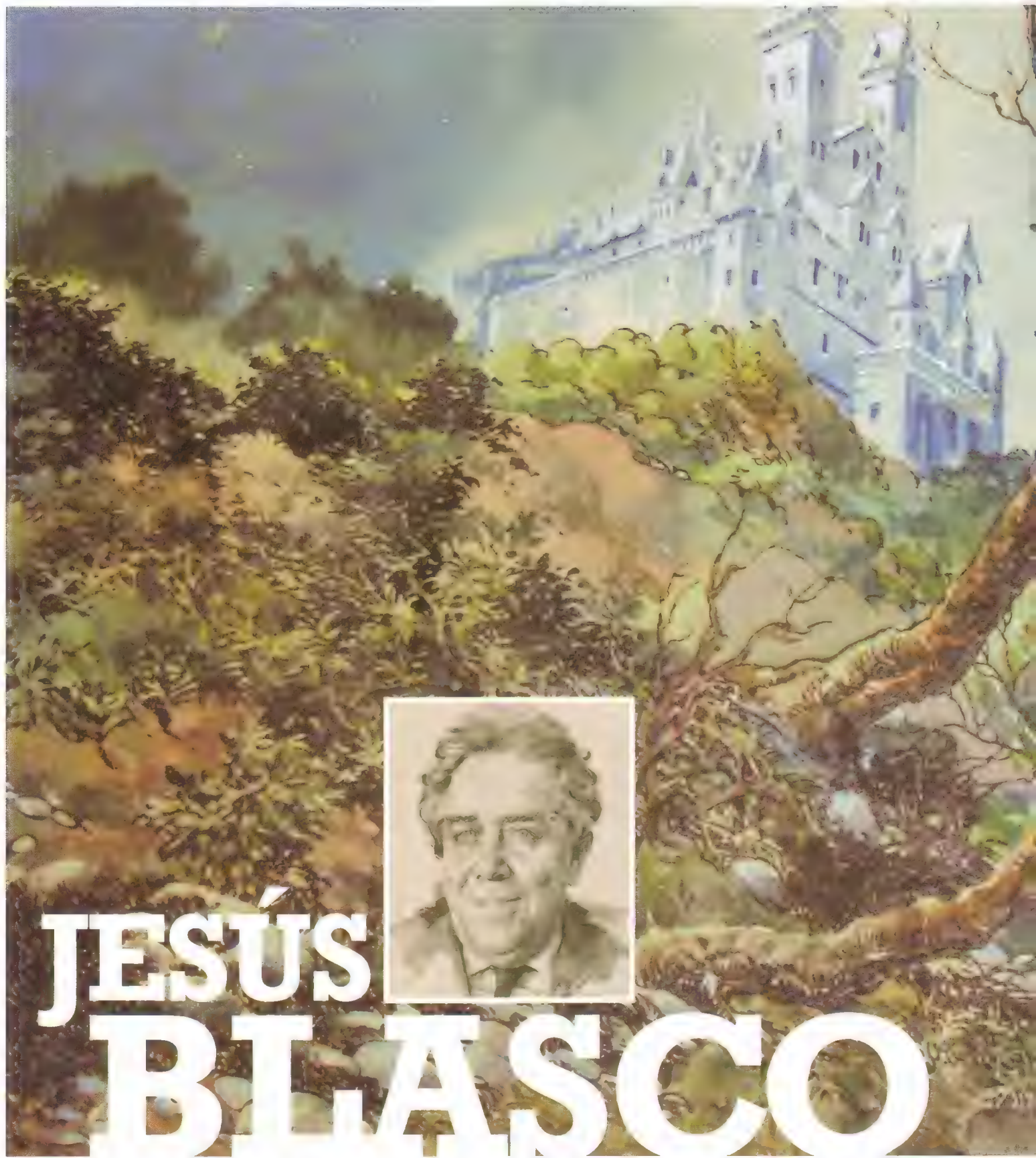
Tanto le gustó a De Luca la experiencia con el inmortal dramaturgo inglés que lo repetiría de forma igualmente singular con *Romeo y Julieta* y *La tempestad*, obras extraordinarias y que merecerían un estudio individualizado. Más tarde, los vaivenes a los que está sometido todo dibujante profesional le alejarían de las versiones teatrales y literarias y su planteamiento no tendría continuadores con el suficiente talento. Una lástima, pues el público y Shekaspere lo hubieran agradecido. ■■■■

CHT

LA AUSENCIA DEL MONOLOGO.

(PÁGINAS INFERIORES). DE LUCA INTRODUCE EL ENFRENTAMIENTO CON LAERTES EN EL CEMENTERIO. PERO NOS PRIVA DEL 'SER O NO SER'. EL OBJETIVO DE SU ELIMINACIÓN ES LA CONTINUIDAD EN EL DESARROLLO DE LA ACCIÓN.





ILUSTRADOR

RETRATO DE JESÚS BLASCO REALIZADO POR PEPE GONZÁLEZ



N

o todos los dibujantes de cómic han sido grandes ilustradores, ni viceversa, pero a lo largo de la historia conjunta de ambas artes han existido y existen vasos comunicantes entre las dos especialidades.

Para empezar, hay que decir que el 'estatus'

en que se mueven los que trabajan en estos dos terrenos es diferente, tanto en su consideración social, como en su retribución. Es quizás este el motivo por el que pocos ilustradores han frecuentado el cómic. Los que lo han hecho, ha sido más bien por una búsqueda personal o simplemente por una curiosidad hacia un medio diferente del que normalmente transitaban.

ESPECTACULAR
ILUSTRACIÓN DE UN
CUENTO PARA UNA
EDITORIAL INGLESA.

ILUSTRACIONES QUE
NOS PERMITEN VER
LA ESPECIAL MANO
DE BLASCO PARA LAS
TEMÁTICAS INFANTILES.

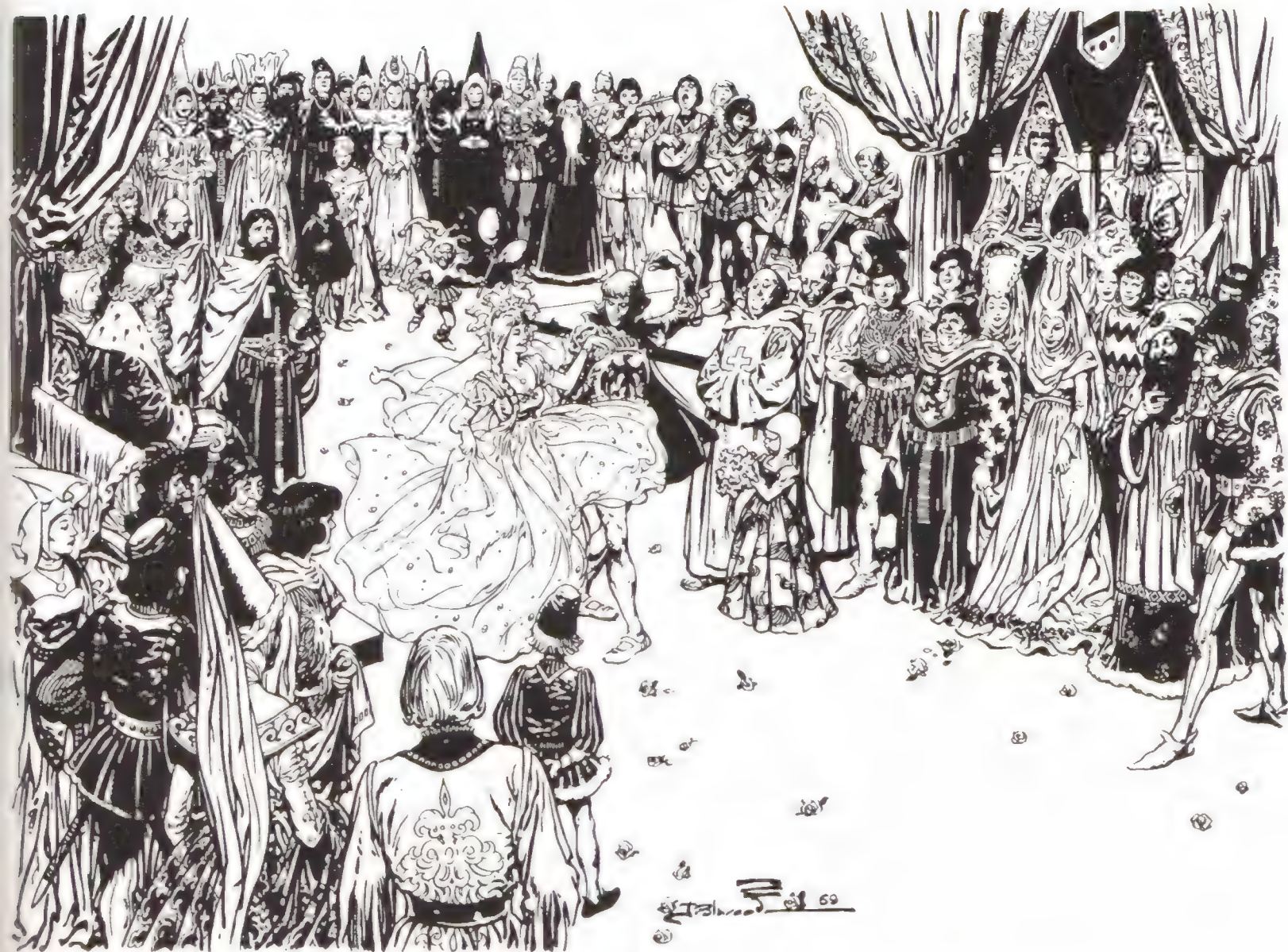


El caso de Jesús Blasco es bastante distinto pues se movió con igual soltura en ambos terrenos. De la casi desconocida faceta como ilustrador de Blasco queremos hablar, y aunque solo reseñaremos una mínima parte de lo que hizo en este terreno, esperamos que la muestra sea lo suficientemente representativa.

Jesús Blasco (1919-1994) fue el 'gran

patriarca' del cómic español durante muchos años y su magisterio fue reconocido por la mayor parte de los profesionales de este país. Además de formar parte de la historia viva del medio en España con Cuto, él ya había realizado todo tipo de trabajos de ilustración (antes y después de la Guerra Civil Española) hasta desembocar, a principios de los sesenta,

A LADERECHA.
EN ESTOS DIBUJOS
PODEMOS VER DOS
ESTILOS DE JESÚS
BLASCO DEL REALISMO
PURO AL DIBUJO
DESTINADO A UN
PÚBLICO INFANTIL.



Y ya en palacio...

¡Anita, has salvado
nuestro reino!

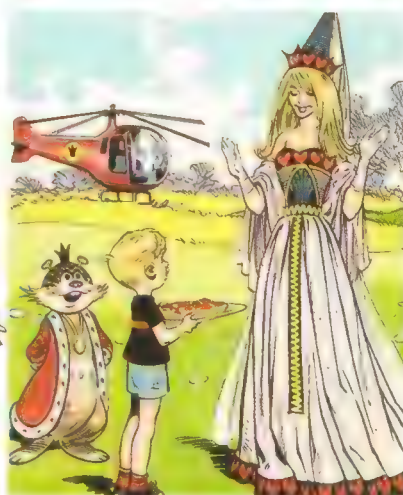
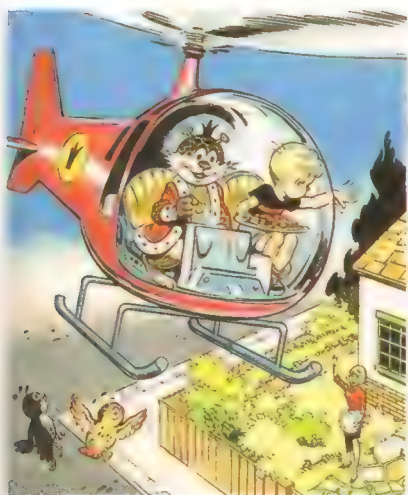
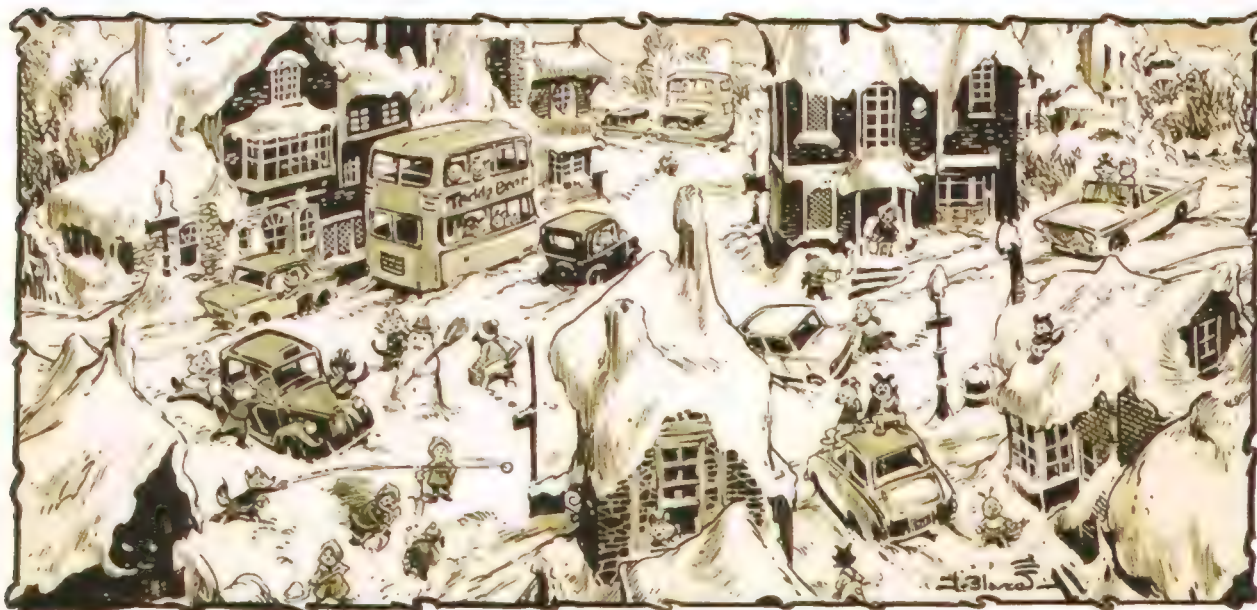
¡Viva nuestro Rey!

¡Viva Anita!



Gracias Majestad
por vuestras monedas
de oro... Serán dadas
a los necesitados





EDWARD & THE YUMPYES. ESTA SERIA UNA SERIE QUE LE DARIA A BLASCO UNA ENORME POPULARIDAD EN LAS ISLAS BRITANICAS, SOLO EQUIPARABLE A ZARPA DE ACERO.

A LA IZQUIERDA.
ALI BABAY LOS 40
ADRONES. VERSION
'AVEMENTE'
CARICATURESCA DE UN
'LASICO'.

en las amplias posibilidades del mercado británico de aquella época.

Inglaterra supuso para los Blasco, en plural, ya que Jesús dibujaba en estrecha colaboración con sus hermanos (Pilar, Alejandro y Adriano), un remanso de paz. Sus trabajos fueron rápidamente aceptados, apreciados y excelentemente pagados,

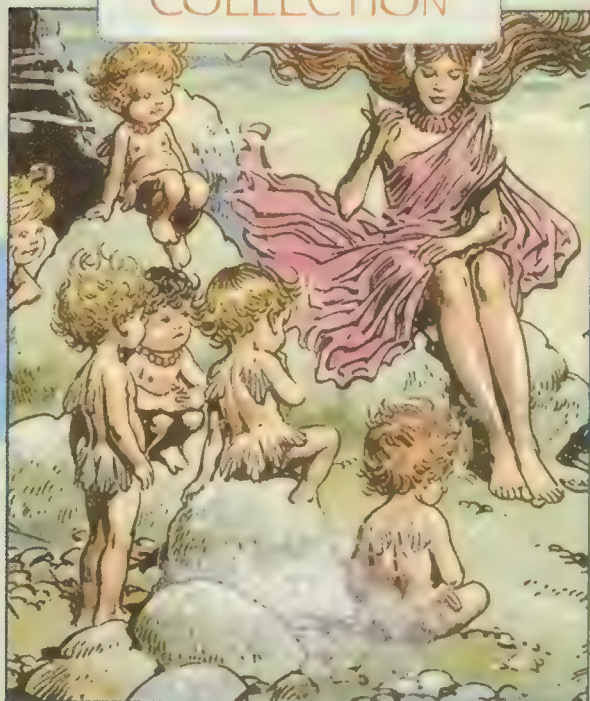
muy lejos de los estándares medios que se retribuían en la España de aquellos años. Además, las características de su dibujo, encajaban a la perfección en lo que los editores británicos consideraban debía ser un trabajo bien hecho. A fin de cuentas, el dibujante de Barcelona terminaría siendo el más inglés, por su composición y estilo, de

LOS NIÑOS DEL AGUA.

UNA DE LAS OBRAS
MÁS CELEBRADAS DE
BLASCO. PROBLEMAS
EDITORIALES Y
DE DISTRIBUCIÓN
IMPIDIERON LA
PUBLICACIÓN DE ESTE
CUENTO EN ESPAÑA.



PLAYING CARD COLLECTION



THE WATER BABIES LOS NIÑOS DEL AGUA

PLAYING CARD COLLECTION



DIE WASSERKINDER LES ENFANTS D'EAU

todos los dibujantes ingleses, y entonces los había bastante buenos.

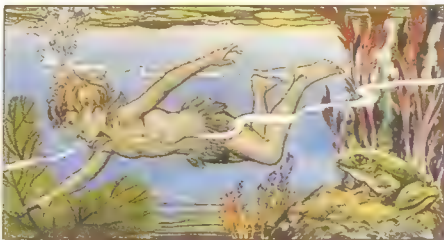
El triunfo en las Islas y la distribución internacional de *Steel Claw* (Zarpa de acero), le abriría las puertas del mundo editorial inglés. No sólo recibiría encargos para el cómic, sino que la valoración sobre la eficacia de su dibujo le garantizarían una gran cantidad de pedidos

en el terreno de la ilustración. Jesús Blasco modificaría en ellos el sistema de producción conjunta, requiriendo mucho menos la colaboración de sus hermanos y afrontándolos normalmente en solitario. El motivo se debe a dos causas, por una parte le gustaba dejar su sello personal en estas obras que percibía como especialmente 'artísticas' y, por otra,

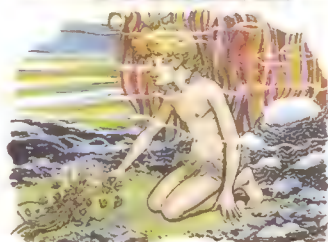
A LA DERECHA.

LA POPULARIDAD DEL CUENTO DARÍA LUGAR A UN JUEGO DE CARTAS DEL QUE DAMOS UNA PEQUEÑA MUESTRA (EDICIÓN ITALIANA DE LO SCARABEO').

The Water Babies

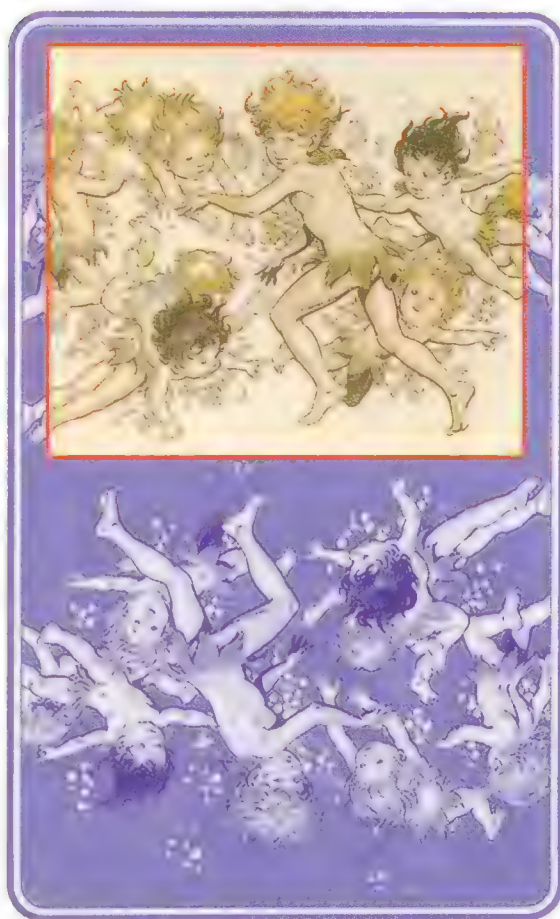


Tom, the brave little chimney sweep, is ill-treated by his grumpy master, Mr. Grimes, and runs away from Marlborough House. He bangs his head and is so feverish that he does not really know what he is doing when he goes into a stream and sinks down into the water.



Tom, the brave little chimney sweep, is ill-treated by his grumpy master, Mr. Grimes, and runs away from Marlborough House. He bangs his head and is so feverish that he does not really know what he is doing when he goes into a stream and sinks down into the water.

Tom, the brave little chimney sweep, is ill-treated by his grumpy master, Mr. Grimes, and runs away from Marlborough House. He bangs his head and is so feverish that he does not really know what he is doing when he goes into a stream and sinks down into the water.



PLAYING CARD COLLECTION

art by Jesus Blasco



© 1995 J. BLASCO



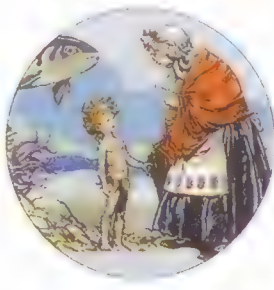
Water Babies



Water Babies



Water Babies



Water Babies



Water Babies



Water Babies



2

Water Babies

2



2

Water Babies

2

3

Water Babies

3



3

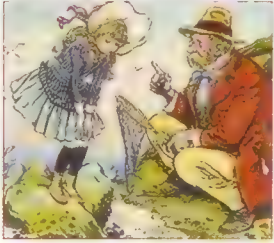
Water Babies

3

4

Water Babies

4



4

Water Babies

4

5

Water Babies

5



5

Water Babies

5

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS. A LA PORTADA ORIGINAL Y A LA DE SU EDICIÓN ESPAÑOLA UNIMOS ALGUNOS EJEMPLOS DE LAS ILUSTRACIONES INTERIORES DEL CUENTO.





A LA DERECHA.

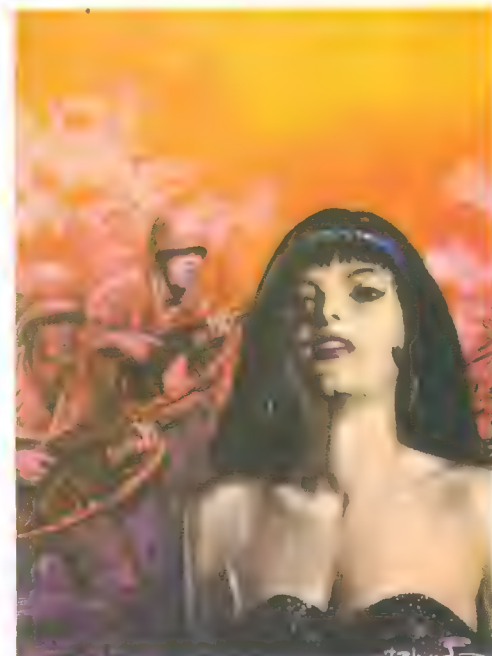
JESÚS BLASCO EN OCASIONES SOLTABA LA MANO Y PRACTICABA UN REALISMO DE TIPO IMPRESIONISTA DE MUY DIFÍCIL FACTURA.

ABAJO.

LOS CUENTOS CLÁSICOS SE LE DABAN ESPECIALMENTE BIEN A JESÚS BLASCO. PEQUEÑA ILUSTRACIÓN DE *GÚLLIVER*.

PORTADISTA.

ALGUNOS EJEMPLOS DEL TRABAJO DEL AUTOR. CUBIERTA TIPO OESTE PARA UN LIBRO DIDÁCTICO SOBRE DIBUJO (EDITORIAL PERRAMÓN) Y DOS PORTADAS DE *CUTO* (*EL CASO DE LOS MUCHACHOS DESAPARECIDOS* Y *ESTRELLA NEGRA*) PARA EDICIONES VERTICE.



consideraba que este tipo de trabajos no permitía fácilmente el empaste de varias manos en su construcción artesanal.

Con objeto de dar una visión general, hemos rescatado del olvido obras de muy distintas épocas, características y temáticas. Blasco se sentía cómodo en la mayor parte de ellas, aunque en nuestra opinión su trabajo

en los cuentos infantiles para Inglaterra fue especialmente notable.

Jesús Blasco merecería un gran estudio sobre su vida y su obra, pero hasta que llegue, quedan aquí nuestra admiración y respeto hacia uno de los más grandes artistas que ha dado el cómic y la ilustración española. ***

A LA DERECHA.

QUIZÁS LA PORTADA MÁS FAMOSA DE *CUTO* PARA EL PRIMER EPISODIO DE *TRAGEDIA EN ORIENTE* (EDICIONES VERTICE).

CHT



YVES CHALAND

LA LÍNEA FELIZ



Yves Chaland fue una estrella fugaz en el mundo del diseño, la publicidad, el comic y la ilustración de los años 60. Su éxito fue rápido y su muerte también. Con solo 34 años, un fatal accidente automovilístico segó su vida. Pero antes de marchar, nos dejaría una estupenda muestra de su buen hacer en ese concepto un tanto peculiar que ha venido en llamarse 'la línea clara'.

H

Hay que matizar que la versión de 'línea clara' practicada por Chaland no tenía puntos de coincidencia con la de Moebius. Sus influencias estaban claras y pueden resumirse en Maurice Tilleux, Jijé, Franquin y Hergé. Sin embargo lo primero por lo que se dio a conocer en el medio sería por su sentido del color personal e innovador, gracias al cual encontraría trabajo en *Metal Hurlant* coloreando.



do los dos primeros álbumes de *El Incal*. Después vendría *Freddy Lombard*, el héroe que más fama le daría como autor. Pero al lado de su permanente ocupación en el cómic, recibiría y atendería frecuentemente encargos excelentemente pagados de tipo publicitario.

CHALAND Y LA PUBLICIDAD

La publicidad y el comic son trabajos distintos y no siempre se encuentran en consonancia. No todos los que son buenos dibujantes



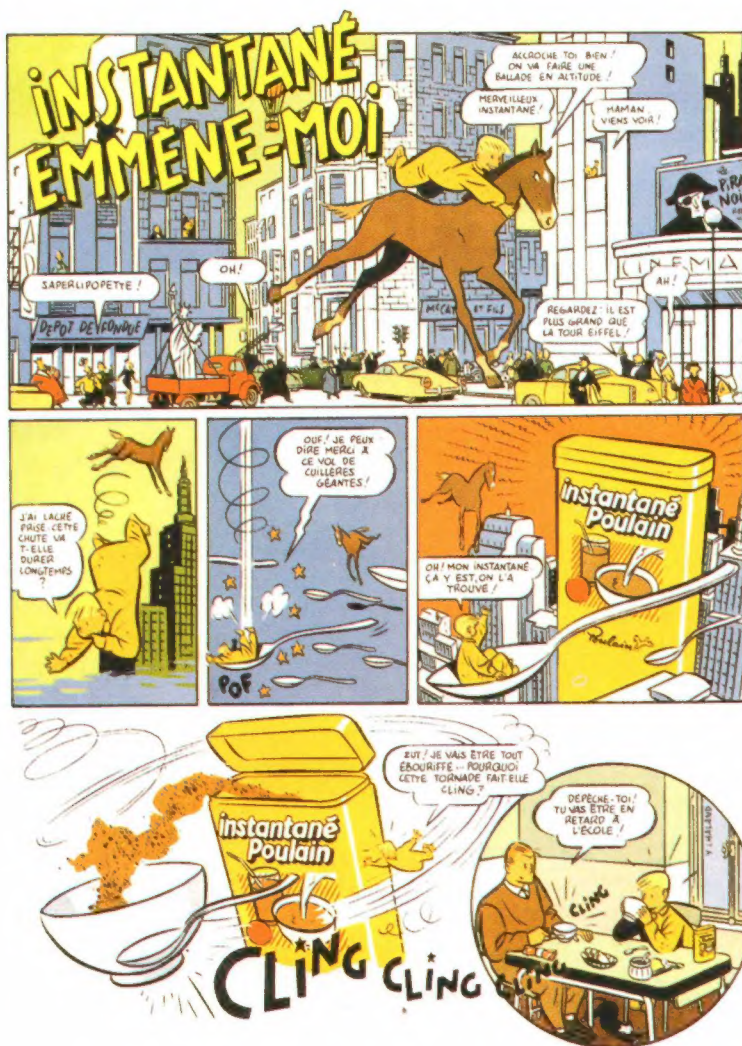
ARRIBA E IZQUIERDA.
ANUNCIOS DE PRENSA.
1983. LE NOUVEL
OBSERVATEUR.
PAG. IZQUIERDA.
ANUNCIO INÉDITO.
AG. GREY, 1983.
ABAJO IZD.
ANUNCIO DE PRENSA.
AG. GREY, 1984.
ABAJO DCH.
ANUNCIO PARA UNA
CADENA DE TIENDAS
DE BRICOLAGE.
AG. CHALLENGE, 1984.

UN NOUVEAU SUCCÈS SUR FRÉQUENCE TANG!



LA VIE
AU GRAND AIR
C'EST SUPER!





LE BON GOUT DE L'INSTANTANÉ POULAIN FERA TOUJOURS REVER LES ENFANTS. *Poulain*



ARRIBA. ANUNCIO INFANTIL.
AG. R&D CAMPBELL EWALD. 1982.
SOBRE ESTAS LÍNEAS. PUBLICIDAD. AG. GREY. 1984.
DERECHA. MAILING. AG. BOMBE. 1982.



están capacitados para este tipo de ocupación ni al contrario. El diseño gráfico publicitario requiere una serie de virtudes que deben ser asumidas por los que se mueven en esta profesión. En primer lugar una eficacia a prueba de bomba. No vale dar hoy un trabajo bueno y mañana regular. En segundo lugar un estilo directo, legible y que además vaya con el aire de los tiempos, simplificando utilizaremos el calificativo de 'moderno'. En último término requiere una rapidez y un espíritu de sacrificio incontestables, pues las fechas de entrega suelen ser presurosas y esas prisas se tradu-

cen normalmente en muchas noches en vela. ¿Qué es lo que hacía el estilo de Chaland tan propenso a ser requerido por empresas y medios publicitarios? Ante todo la claridad de concepto. Se ve perfectamente lo que se quiere decir. No hay ruido entre el emisor y el receptor, por lo que el mensaje llega claro. A ello une un dibujo sin aristas y una representación amable en sus personajes. Como guinda de la tarta, un color y un grafismo que si bien era en su época 'actual', con el paso del tiempo no parece haber perdido vigencia. ■■■■

CHT

GRANDES FIRMAS HUGO RAFF

Heredero del pincel del maestro **Caniff**, a lo largo de su carrera desarrolló un estilo tan personal como inconfundible, dejando una huella indeleble que le coloca entre los grandes de la historia del cómic mundial. La imagen que presentamos pertenece a una carpeta de nueve láminas dedicada a **Corto Maltés** en la ciudad andaluza de Córdoba.





HAL FOSTER

EXTRA
CHT
El Principe Valiente
COMIC: HISTORIA Y TERCER

VAL HAD SAID TO HIS HUN-HUNTERS:
"KARNAK'S WOLVES ARE AT THE
MOUTH OF OUR CANYON. HULTA
L. L. IS A SECRET WAY
THAT LEADS TO
ERE TO
ST."

NAK TO DINE!

EXTRA
CHT

Para disfrutar con una auténtica obra de arte

UNA LEYENDA VIVA. Harold Foster forjó con *El Príncipe Valiente* una obra inmortal. Su magia no cesa de aumentar con el paso del tiempo y estamos seguros de que seguirá fascinando a las generaciones venideras.

Analizamos la personalidad y la vida de Foster incluyendo una amplia entrevista. **Profundizamos** en lo gráfico a través de los originales.

Revisamos lo narrativo así como algunos temas en relación con su tratamiento. **Acompañamos** a Val en

sus viajes por el amplio mundo, dando cuenta del perfil humano de la serie, así como de las variadas fuentes documentales que utiliza. **Investigamos** en la posible remasterización

del color con diversos ejemplos, tras revisar los problemas que presenta. **Y finalizamos** con un vistazo a la vida

actual de nuestro querido Príncipe.

ARTE & FINAL MIGUEL CALATAYUD

EL EXTRAÑO PLANETA

MIGUEL CALATAYUD

